ΤΕΥΧΟΣ 67 ΙΟΥΝΙΟΣ 1990 400 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES



ΑΦΙΕΡΩΜΑ: EMULATORS ΓΙΑ HOME COMPUTERS



SOFTWARE FLASH:
- KICK OFF II
- BACK TO THE FUTURE II

SPECIAL REVIEW: MIDWINTER

ADVENTURE:



Larry III



MUNDIAL '90
ΟΛΑ ΤΑ FOOTBALL GAMES



OPERATION THUNDERBOLT
Ανακαλύψτε τα
PIXELOσημα
στα παιχνίδια της Ocea
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
TAITO
ocean



ΤΩΡΑ
OMNI SHOP
ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΗΤΗ
ΚΟΡΑΗ 26
ΗΡΑΚΛΕΙΟ

ΤΑ HIT GAMES ΤΟΥ ΑΙΩΝΑ

F- 29 RETALIATOR
KICK OFF
PLAYER MANAGER
BATMAN
ROBOCOP
BOMBER
MICROPROSE SOCCER
UNTOUCHABLES
RAINBOW ISLANDS
WIZBALL
PLATOON
DOUBLE DRAGON
MANCHESTER UNITED
M1 TANK PLATOON
KARTING GRAND PRIX
OPERATION THUNDERBOLT
NEW ZEALAND STORY
TAI PAN
ACES HIGH
FALCON
SNOOPY
LEISURE SUIT LARRY
GHOSTBUSTERS II
CHASE H. Q.
GARFIELD
BEACH VOLLEY
GRYZOR
SNOOPY
RICK DANGEROUS
CABAL
GREEN BERET
F-16 COMBAT PILOT
AFTERBURNER

Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ SEGA

MY HERO
WORLD SOCCER
GREAT BASKETBALL
KUNG FU KID
ZILLION II
CAPTAIN SILVER
SHINOBI
DOUBLE DRAGON
ALTERED BEAST
AFTERBURNER
WONDER BOY III
THUNDERBLADE
BOMBER RAID
BANC PANIC
SUPER GOLF
GHOST HOUSE
QUARTET
ROCKY
PENGUIN LAND
NINJA
SHANGAI
ALEX KID
KENSEIDEN

Ο κυρίαρχος των Παιχνιδιών

GAME SOFTWARE

HIGH – TECH

SEGA

Το μοναδικό κατάστημα για σας,
τους απαιτητικούς gamers των:
arcades
athletic simulations
shoot 'em ups
mind games
flight simulations
adventures

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ
ΤΙΣ ΕΙΔΙΚΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΤΟΥ ΜΗΝΑ...
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

Σας περιμένουμε ΤΩΡΑ στο
OMNI SHOP The game machine
Το δικό σας game store

OMNI
The Game Machine
ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 36.01.761
ΚΟΡΑΗ 26, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ

BATMAN

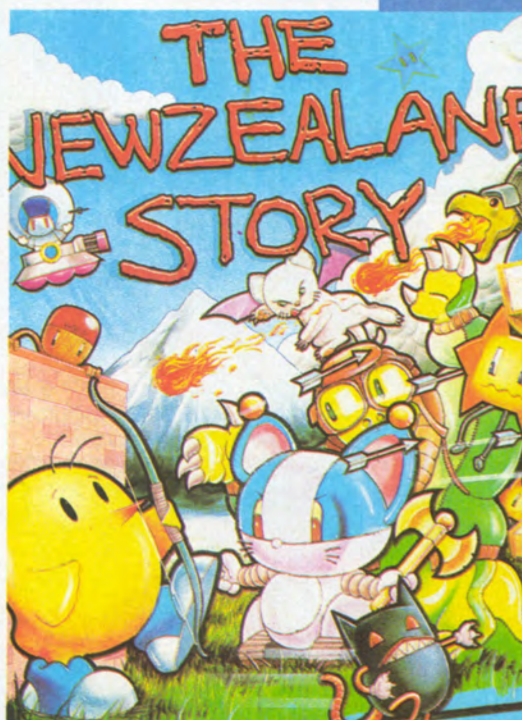




OPERATION THUNDERBOLT



UNTOUCHABLES



NEW ZEALAND STORY

ΠΕΡΙΕΧΟ

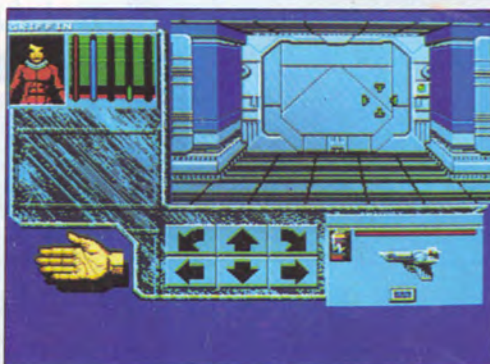
ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

XENOMORPH

Ο Θεός μπορεί να συγχωρεί, το διάστημα όμως όχι.

64



NINJA SPIRIT

Οταν τα πράγματα φτάσουν στο απροχώρητο σε αυτό το παιχνίδι, τότε καλέστε το πνεύμα του Ninja.

63

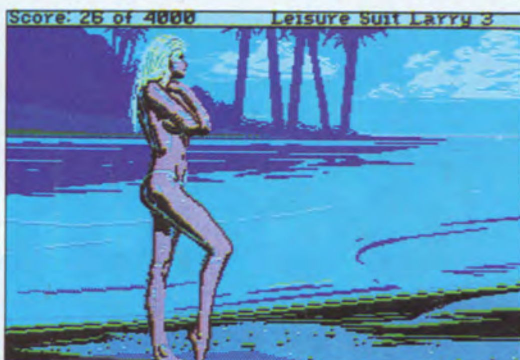


ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Η στήλη **"Εδώ Λονδίνο"** αναβάλλεται λόγο τεχνικών προβλημάτων.

LEISURE SUIT LARRY III

Ο Larry Laffer σε περιπέτειες σε εξωτικά μέρη με... αιθέρια πλάσματα.



82

PLAY THE GAME

Αυτόν το μήνα βοηθάμε τον Eliott Ness στους Untouchables, και εσάς να τελειώσετε το παιχνίδι.

72

Αν έχετε κολλήσει στο Batman, τότε έχουμε να σας πούμε μερικά πολύ ενδιαφέροντα πράγματα.

80

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ, ΕΛΕΝΗ ΧΑΤΖΗΔΡΟΣΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΦΩΤΕΙΝΗ ΚΟΚΚΩΝΗ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΙΤΟΥ **DTP:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ, ΝΙΚΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΑΡΙΝΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΙΑ, ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΚΟΝΙΑΡΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ; ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΧΑΙΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 54624, ΤΗΛ. 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.950 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, ΝΠΔΔ 7.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ 7.000 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ 5.800 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ 5.800 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAPGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manousou, Nikos Michos, Vasilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Singrou Av., tel. 9238672-5, 9225520 FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous str., tel. 282663, 284664.

ΜΕΝΑ

PIXEL

ΤΕΥΧΟΣ 67 ΙΟΥΝΙΟΣ 1990

WIZBALL

65

Το παιχνίδι που πήρε βραβείο πρωτοτυπίας και ξεσήκωσε σάλο, τώρα σε πολύ φτηνή τιμή.

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

COMPUTER EMULATORS

Ενα ενδιαφέρον άρθρο, που αναλύει το τι κυκλοφορεί αυτήν τη στιγμή στην αγορά, από τα "μαγικά" προγράματα.

38

GAMES REVIEWS

MIDWINTER

74

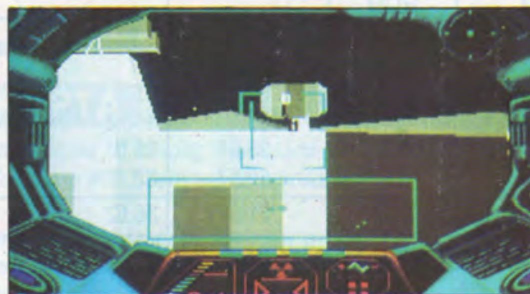
Κάποιοι θέλουν να καταστρέψουν τον παράδεισό σας. Μην τους αφήσετε.



SOFTWARE FILE.....54

INFESTATION

Τι μπορεί να κάνει ένας άνθρωπος μόνος του, επάνω σε ένα "νεκρό" πλανήτη;



94

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΗΡΟΔΟΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ - ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA - ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ - ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ, ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΠΕΤΡΙΤΣΗ **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** PERSONAL COMPUTER WORLD **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.

EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** George Kiparissis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Costas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsourinakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** UK - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Spiros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR:** Costas Nassis **PROOF READING:** Vicky Psihogiou, Angela Petritsi **TYPEWRITING:** Helen Kotopoulou **PHOTOGRAPHY:** Alexandros Filippidis **EX CLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο . . . . με το ποσό των δρχ. αντί των της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

Τ.Κ. ______ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ______

______

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ______
2) ______
3) ______
4) ______
5) ______

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ______
2) ______
3) ______

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ______ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ ΤΗΛ ______

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______
ΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΟΝΟΜΑ ______
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______ ΤΗΛ.: ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ Τ.Κ. ______
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Καλοκαίριασε για τα καλά, αγαπητοί φίλοι, και πλησιάζουν οι μέρες που για τους πιο πολλούς σημαίνουν περισσότερο ελεύθερο χρόνο για ν' ασχοληθούν με τον υπολογιστή τους και τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Είναι άλλωστε γνωστό σε όλον το γαλαξία ότι η Γη είναι γενικά πιο ασφαλής κατά την περίοδο του καλοκαιριού, αφού χιλιάδες joysticks περιμένουν κανένα χαζό εξωγηινάκι να τολμήσει να εισβάλει στη Γη, για να διασκεδάσουν λίγο μαζί του. Καθώς όμως κανένας εξωγήινος δεν φαίνεται να απειλεί τον πλανήτη μας (βαρεθήκανε βλέπετε, όλο εισβολές θα κάνουνε;), είπαμε και μεις να βγάλουμε τις διαστημικές μας φόρμες, που έτσι κι αλλιώς δεν προσφέρονται καθόλου γι' αυτή την εποχή, και να βάλουμε καμιά πιο ελαφριά φορμίτσα ή κανένα κοντό παντελονάκι. Και τι να κάνουμε; Μα να παίξουμε μπάλα αγαπητοί φίλοι - σε λίγες μέρες αρχίζει το MUNDIAL και μεις είμαστε τελείως απροπόνητοι.

Μην ανησυχείτε όμως, εμείς φροντίσαμε και πάλι για σας κι έχουμε ετοιμάσει σ' αυτό το τεύχος ένα software file με όσα ποδοσφαιράκια υπάρχουν διαθέσιμα σήμερα. Τι θέλετε λοιπόν; Ποδοσφαιράκι που να μην παίζεται με τίποτα, ποδοσφαιράκι που να παίζεται μεν, αλλά μόνο με αντίπαλο τον υπολογιστή σας, ο οποίος τρώει περισσότερα γκολ από την ομάδα της γειτονιάς σας όταν παίζει με τον Παναθηναϊκό, ή ένα καθ' όλα ωραίο παιχνίδι που όμως, σχεδόν πάντα, ο δεύτερος παίκτης ξέρει να παίζει καλύτερα από σας; Ο,τι κι αν προτιμάτε, είναι σίγουρο ότι στα εικοσιένα football games που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, θα μπορέσετε να βρείτε αυτό που πραγματικά αξίζει να έχετε. Αν όμως προτιμάτε να παίξετε ένα παιχνίδι που θα σας κρατήσει πολλές ώρες μπροστά στο monitor του υπολογιστή σας, τότε γυρίστε στις σελίδες του Special Review και κάντε μια πρώτη γνωριμία με το "midwinter". Πρόκειται για ένα παιχνίδι με αρκετά οικολογικό χαρακτήρα, αλλά αυτό που το κάνει πραγματικά να ξεχωρίζει είναι η πλούσια δράση που διαθέτει και η τεράστια έκταση που πρόκειται να διατρέξει ο ήρωας που σας εκπροσωπεί. Ανήκει δηλαδή στο είδος των παιχνιδιών, τα οποία - χωρίς να τα χαρακτηρίζουμε adventure - αναλαμβάνουν να μας βάλουν και να μας κρατήσουν για πολύ καιρό μέσα στο χρόνο και το χώρο όπου εξελίσσονται.

Τώρα, αν παρ' όλα αυτά εσείς επιμένετε να προτιμάτε τις περιπέτειες που παρουσιάζονται από τη στήλη adventure, το πρόγραμμα που φιλοξενούμε θα σας ανταμείψει σίγουρα για την επιμονή σας. Ο γνωστός Larry, κυρίες και κύριοι, ο μεγαλύτερος γυναικοκατακτητής, επιστρέφει και πάλι ανανεωμένος. Αυτή τη φορά, σαν πιο έμπειρος που είναι, τα πάει πολύ καλά με τις νέες του κατακτήσεις, και παράλληλα δεν λείπει η δράση και το χιούμορ που είχαμε συνηθίσει από τα προηγούμενα παιχνίδια αυτής της επιτυχημένης σειράς της Sierra. Και βέβαια, δεν λείπουν οι νέες κυκλοφορίες προγραμμάτων που παρουσιάζονται από το Software Flash και το Software Review αυτού του μήνα. Συνολικά, θα διαπιστώσετε ότι αφιερώνοντας από λίγες γραμμές έως μερικές σελίδες για κάθε πρόγραμμα, προσπαθούμε να παρακολουθούμε, όσο το δυνατόν πιο αποτελεσματικά, κάθε τι που λαμβάνει χώρα στον ταχύτατα εξελισσόμενο χώρο των computer games, όπου ένα παιχνίδι θεωρείται σχετικά παλιό, αν έχει κυκλοφορήσει πριν από μήνα ή περισσότερο.

Εκτός όμως από τα computer games που φιλοξενούμε σ' αυτό το τεύχος, αξίζει να διαβάσετε το αφιέρωμά μας στα προγράμματα που αναλαμβάνουν να μεταμορφώσουν τον υπολογιστή σας και είναι γνωστά σαν emulators. Χάρη σ' αυτά η Amiga τρέχει προγράμματα του Macintosh, ο Atari γίνεται IBM συμβατός και το software που μπορεί τότε να τρέξει κάθε υπολογιστής πολλαπλασιάζεται, καλύπτοντας κάθε απαίτηση. Τα παραπάνω, μαζί με τις μόνιμες στήλες μας και κάποια θέματα που θα ανακαλύψετε μόνοι σας, συνθέτουν το πρώτο καλοκαιρινό PIXEL. Εμείς ανανεώνουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα που θα είμαστε και πάλι μαζί με το διπλό τεύχος μας.

SOFTWARE *flash*

SKI OR DIE

Θέλετε να μείνετε ζωντανοί; Αν ναι, τότε θα πρέπει, σύμφωνα με την Electronic Arts, να περάσετε πέντε δοκιμασίες σε χιονισμένες πίστες. Οπως και στο "Skate or Die", έτσι κι εδώ, θα πρέπει στην αρχή να δώσετε το όνομά σας, και κατόπιν να διαλέξετε τα αγωνίσματα στα οποία θα εξασκηθείτε, ή θα αγωνιστείτε, και κατόπιν κατεβαίνετε στις χιονισμένες πλαγιές. Πρώτο αγώνισμα είναι το "downhill blitz", όπου κατεβαίνετε μια απότομη στενή πίστα με πολλά εμπόδια, και προσπαθείτε να φτάσετε στη γραμμή του τερματισμού, πριν σας τελειώσει ο χρόνος. Το να κρατηθείτε όμως μέσα στα όρια της πίστας, δεν είναι και πολύ εύκολο, αφ' ενός μεν γιατί είναι στενή, αφ' ετέρου δε γιατί πρέπει να τρέχετε με μεγάλη ταχύτητα και να αποφεύγετε τα εμπόδια.

Το επόμενο αγώνισμα ονομάζεται "showball blast", και δεν έχει σχέση με σκι, αλλά είναι κανονικός χιονοπόλεμος. Απλά προσπαθήστε να πετύχετε με τις χιονόμπαλές σας όσα περισσότερα παιδιά μπορείτε, στο διαθέσιμο χρονικό διάστημα. Εχετε όμως υπόψη σας ότι τα πυρά ανταποδίδονται. Κατόπιν περνάτε στα "acro aerials", που θυμίζουν λίγο το "Hot dog" των "Winter games". Απογειωθείτε από μια ράμπα και κάντε φιγούρες, όσες περισσότερες μπορείτε, έτσι ώστε να μαζέψετε υψηλή βαθμολογία από τους κριτές. Καλό είναι να προσγειώνεστε με τα πόδια.

Το επόμενο αγώνισμα ονομάζεται "innertube thrash", και είναι σαφώς το πιο παράξενο στο παιχνίδι: Κατεβαίνετε μια χιονισμένη πλαγιά μέσα σε μια φουσκωμένη σαμπρέλα, και προσπαθείτε να φτάσετε στο τέλος πριν από τον αντίπαλό σας. Για να τα καταφέρετε, μπορείτε να μαζέψετε βελάκια και μαχαίρια, έτσι ώστε να καταστρέψετε τη σαμπρέλα του αντιπάλου σας. Μπορείτε επίσης να τον πετάξετε έξω από την πίστα, χτυπώντας τον. Μην περιμένετε όμως να μείνει αυτός με σταυρωμένα τα χέρια.

Τέλος, έχουμε το "snowboard halfpipe", όπου κάνετε φιγούρες πάνω σε μια παγωμένη ημικυλινδρική πίστα. Ο κύριος αντίπαλός σας είναι τα κουνέλια με ηλεκτρικά πριόνια, τα οποία είναι καλό να αποφεύγετε, για ευνόητους λόγους.

Ενα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι, που δεν πρόκειται να βαρεθείτε σύντομα.



KICK OFF II

Αφού έχετε εξασκηθεί για πολύ καιρό στα Kick Off που έχουν ήδη κυκλοφορήσει, δηλαδή το αρχικό Kick Off, το Extra Time και το Player Manager, είναι καιρός να ανεβείτε μια κατηγορία και να μπείτε στα γήπεδα του Kick Off II.

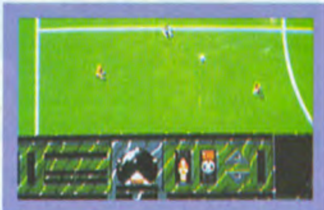
Το Kick Off II θα κυκλοφορήσει σε όλα τα formats, και ελπίζουμε οι 8-bit εκδόσεις να είναι πιο αξιοσέβαστες από αυτές του προκατόχου του. Το παιχνίδι θα είναι φυσικά βασισμένο στο Extra Time, δηλαδή θα υπάρχουν φαλτσαριστά σουτ και άλλα τέτοια κόλπα, αλλά ο τερματοφύλακας θα είναι ακόμη πιο βελτιωμένος, η συμπεριφορά των παικτών ακόμη πιο ρεαλιστική, στα φάουλ θα έχετε τη δυνατότητα απευθείας εκτέλεσης, αλλά οι αμυνόμενοι θα μπορούν να σχηματίζουν τείχος, μερικοί διαιτητές θα σφυρίζουν πολύ εύκολα και θα δείχνουν κάρτες με το παραμικρό. Εκτός από τα παραπάνω, η Anco σκέφτεται να συμπεριλάβει το οφ-σάιντ στο νέο παιχνίδι, αλλά μάλλον δεν θα υποστηρίζονται σικέ παιχνίδια, διαμαρτυρίες προς το διαιτητή και επεισόδια από τους φιλάθλους. Τέλος, μπορεί να έχουμε (επιτέλους) λίγο βελτιωμένα γραφικά. Την απάντηση σε όλες τις ερωτήσεις θα την πάρετε πολύ σύντομα, μέσα από το μόνιτορ του υπολογιστή σας.



LIVERPOOL F.C.

Οι θρυλικοί "κόκκινοι" του βρετανικού ποδοσφαίρου φτάνουν στις οθόνες των υπολογιστών μας, μέσα από το παιχνίδι αυτό της Ocean. Η εταιρία φιλοδοξεί το παιχνίδι να αντικαταστήσει το Kick Off, το Football Manager και το Player Manager ταυτόχρονα, μια και θα περιλαμβάνει arcade section και managing section, τα οποία μπορείτε να παίξετε χωριστά, δηλαδή να παίξετε μόνο το ένα, αγνοώντας εντελώς το άλλο, ή σε συνδυασμό μεταξύ τους.

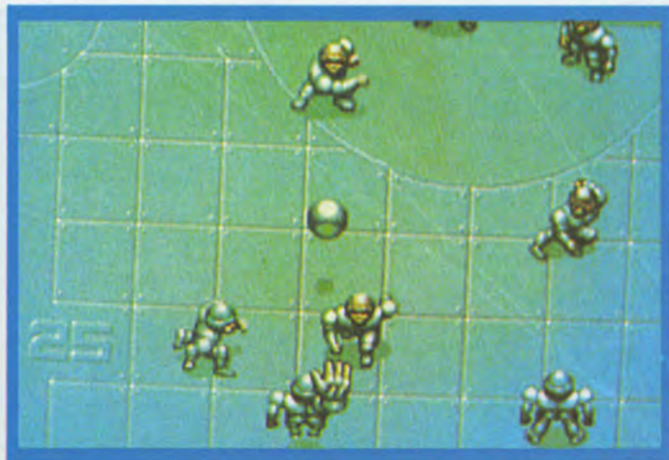
Οι αγώνες δεν θα διεξάγονται στο στάδιο Χέιζελ, αλλά σε ένα γήπεδο που θυμίζει πολύ αυτό του Kick Off. Το γήπεδο φαίνεται από πάνω, και τα sprites είναι αρκετά μικρά και κινούνται με μεγάλη ταχύτητα. Λεπτομερέστερη περιγραφή του αγώνα θα έχουμε αμέσως με την έναρξή του, η οποία τοποθετείται περίπου στα τέλη Μαΐου με αρχές Ιουνίου.



SPEEDBALL II

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα (αντι)αθλητικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα, είναι σίγουρα το Speedball, όπου - εκτός από το καθαρά αγωνιστικό τμήμα - που και αυτό δεν κινείται στα πλαίσια του "καλώς αγωνίζεσθαι", έχετε και τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε και άλλες τεχνικές, προκειμένου να κερδίσετε το ματς, όπως δωροδοκίες διαιτητών, παραγόντων κ.λπ.

Πάρτε τώρα αυτό το παιχνίδι, προσθέστε και κάποια ενδιαφέροντα στοιχεία, για παράδειγμα έλεγχο των ικανοτήτων του παίκτη (δύναμη, ευελιξία, ταχύτητα κ.λπ.), αυξημένη δυσκολία όταν αντιμετωπίζετε τον υπολογιστή και, το πιο σημαντικό, περισσότερα "όπλα" για να αντιμετωπίζετε την αντίπαλη ομάδα, και έχετε το Speedball II. Αλλο ένα στοιχείο που έχει αλλάξει, είναι τα γραφικά, τα οποία σε αυτή την περίπτωση είναι πιο καλοσχεδιασμένα, και τα sprites, που τώρα δείχνουν πιο άγρια και επιθετικά, και διαθέτουν πολύ καλύτερο animation. Ετοιμαστείτε για πολλή δράση και πολλή βία.



DELIVERANCE: STORMLORD II



Θα θυμάστε βέβαια το Stormlord, το τελευταίο παιχνίδι του Raffaele Cecco για την Hewson, όπου ο ήρωας του παιχνιδιού προσπαθούσε να σώσει τις φυλακισμένες νεράιδες. Και οι νεράιδες ελευθερώθηκαν μεν, αλλά η Μαύρη Βασίλισσα και οι κακοί ακόλουθοί της τις έχουν ξανασυλλάβει και τις φυλάκισαν σε έξι επίπεδα, που αρχίζουν από τα βάθη της κολάσεως, περνάνε από τα σπήλαια, τα ορυχεία, τις κατακόμβες, τα δάση, και φτάνουν τελικά μέχρι τον ουρανό. Οι υπήκοοι της Μαύρης Βασίλισσας περιμένουν σ' όλα τα επίπεδα, και έχουν μορφές που ταιριάζουν στο κάθε επίπεδο, π.χ. δαίμονες στην κόλαση, πουλιά και άλλα ιπτάμενα όντα στον ουρανό. Για να αντιμετωπίσει τους εχθρούς του ο Stormlord έχει στη διάθεσή του μπάλες φωτιάς, που εκτοξεύονται εναντίον των αντιπάλων του. Μαζεύοντας τα κατάλληλα bonus icons, η δύναμη πυρός αυξάνεται, μέχρι το σημείο όπου ο Stormlord εκτοξεύει τσεκούρια. Ενα ειδικό bonus τον εφοδιάζει με ένα δράκο, καβάλα στον οποίο αποκτά μεγαλύτερη ταχύτητα και καταστροφικότερη ικανότητα.

Τα γραφικά είναι σαφώς πιο βελτιωμένα από το αρχικό Strormlord, ενώ - όπως βλέπετε - έχουν διατηρηθεί και τα γραφικά που παριστάνουν ημίγυμνες γυναίκες. Τα παζλ είναι πιο φιλικά και πιο έξυπνα, ενώ ευτυχώς δεν υπάρχει το στοιχείο του "θανάσιμου λάθους", δηλαδή του λάθους που συνεπάγεται "game over", πράγμα που υπήρχε στο πρώτο Stormlord. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μόνο στις 8-bit εκδόσεις.

SOFTWARE *flash*

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Οι Reptilions είναι μια φυλή εξωγήινων, που ποτέ δεν φημίζονταν για τις φιλειρηνικές τους διαθέσεις. Ετσι, σε μια ακόμη εκδήλωση εχθρότητας απέναντι στις άλλες φυλές, εισέβαλαν στον πλανήτη Χ, υποδούλωσαν όλους τους κατοίκους του, και αιχμαλώτισαν μια λαμπρή επιστήμονα, τη Sarah Bellum. Σκοπός αυτής της εισβολής ήταν να αποκτήσουν επιστημονικό και εργατικό δυναμικό, που θα χρησιμοποιούνταν στην κατασκευή ενός στρατού από ρομπότ, που με τη σειρά του θα χρησιμοποιούνταν για να γίνει εισβολή στη γη. Το ύπουλο σχέδιο των Reptilions πρέπει ν' αποτύχει, γι' αυτό κάποιος πρέπει να τους σταματήσει. Την αποστολή θα αναλάβουν από κοινού ο Duke και ο Jake, μέλη της ειδικής διαπλανητικής ομάδας, που θα πρέπει να πάνε στον πλανήτη, να ελευθερώσουν όλους τους ανθρώπους, να καταστρέψουν όσα ρομπότ έχουν κατασκευαστεί μέχρι τη στιγμή αυτή, να εξοντώσουν όλους τους Reptilions και, τέλος, να σώσουν τη Sarah Bellum.

Ο πλανήτης χωρίζεται σε 17 τομείς, που εμφανίζονται σε 3D προοπτική. Σε κάθε τομέα θα βρείτε ρομπότ, τα οποία πρέπει να χτυπήσετε με τα laser σας, και ανθρώπους τους οποίους πρέπει να μη χτυπήσετε και να τους ακουμπήσετε. Στο τέλος κάθε level, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και τον Reptilion, που είναι υπεύθυνος για την ασφάλεια του τομέα. Στο τέλος όλων των levels, επίσης, θα αντιμετωπίσετε τον Reptilion, που κρατά την επιστήμονα αιχμάλωτη, και - αν καταφέρετε να τον κερδίσετε - ο σκοπός σας θα έχει εκπληρωθεί.

Ομορφα γραφικά, καλοσχεδιασμένα sprites με καλό animation, πολύ καλός ήχος και gameplay, που γίνεται εξαιρετικό στο two player game, συνθέτουν ένα παιχνίδι που δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.



SPHERICAL



Ενα από τα πιο συμπαθητικά παιχνίδια που έχουμε δει τελευταία είναι το Spherical, όχι τόσο γιατί έχει τα καλύτερα γραφικά, παρόλο που δεν υστερεί σ' αυτόν τον τομέα, ούτε γιατί έχει φοβερή πλοκή ή ήχο. Το παιχνίδι είναι εξαιρετικά απλό. Φροντίστε να φτάσει η μπάλα, που βρίσκεται σε κάποιο σημείο της πίστας, στην έξοδο, που βρίσκεται κάπου αλλού. Η κίνηση της μπάλας αρχίζει μετά από ένα ορισμένο χρονικό διάστημα, και ακολουθεί τους νόμους της βαρύτητας, δηλαδή κινείται πάνω σε επιφάνειες ή προς τα κάτω, και μέσα σ' αυτό το διάστημα πρέπει να τοποθετήσετε τουβλάκια στην πίστα κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να εξασφαλίσετε ότι θα φτάσει στην έξοδο. Τα τουβλάκια τοποθετούνται όπως στο Solomon's key, κι έχετε το δικαίωμα να αφαιρέσετε όσα έχετε τοποθετήσει. Για να δυσκολεύουν τα πράγματα, κακά sprites έχουν καταλάβει τις επίκαιρες θέσεις, και η παραμικρή επαφή με αυτά στοιχίζει σε ενέργεια. Υπάρχουν όμως και bonus που αναπληρώνουν τη χαμένη σας ενέργεια, ή σας δίνουν έξτρα ικανότητες. Τέλος, υπάρχει και two player mode, που προσθέτει πολύ στο gameplay του παιχνιδιού.



ITALY '90

Η U.S. Gold, για μια ακόμη φορά, κατάφερε να πάρει τα δικαιώματα για την κατασκευή του επίσημου computer game του Μουντιάλ '90. Εμείς ελπίζουμε να τα καταφέρει καλύτερα απ' ό,τι τα κατάφερε το '86 με το World Cup Carnival - το γεγονός άλλωστε ότι το παιχνίδι προγραμματίζεται από την Tiertex, είναι μια εγγύηση γι' αυτό. Διαλέγετε την ομάδα που θα ελέγχετε στο γήπεδο και ξεκινάτε, μαζί με άλλες 23 ομάδες, για την κατάκτηση του βαρύτιμου τρόπαιου. Μην ανησυχείτε όμως, υπάρχει και two player option. Πριν τη σέντρα, έχετε δικαίωμα να καθορίσετε μια σειρά από παραμέτρους, όπως το επίπεδο δυσκολίας, τη διάρκεια του ματς, το πόσο "δυνατά" θα παίζουν οι παίκτες σας και το πόσο επιθετικοί θα είναι έναντι των αντιπάλων τους. Αν το παρακάνετε όμως, υπάρχει ο διαιτητής, που με τις κίτρινες και τις κόκκινες κάρτες του θα σας επαναφέρει στην τάξη. Μπορείτε ακόμη να καθορίσετε τη σύνθεση της ομάδας σας (κάνοντας όποιες αλλαγές κρίνετε απαραίτητο), το σχήμα της ομάδας (επιθετικό ή αμυντικό), καθώς και τις θέσεις που θα έχει κάθε παίκτης μέσα στον αγωνιστικό χώρο, και το τμήμα του γηπέδου που θα καλύπτει. Αν όμως αυτά δεν σας ενδιαφέρουν, μπορείτε να πάτε απευθείας στο παιχνίδι. Η U.S.Gold υπόσχεται ότι το παιχνίδι θα απεικονίζεται στην οθόνη, όπως ακριβώς ένας ποδοσφαιρικός αγώνας φαίνεται από την τηλεόραση. Δεν ξέρουμε... με πόσες κάμερες κάθε υπολογιστής θα καλύπτει έναν αγώνα, αλλά ελπίζουμε ότι ο σκηνοθέτης

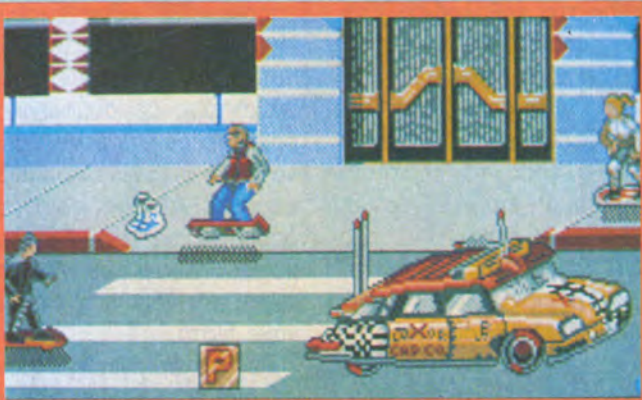


δεν θα περνά συνεχώς από τη μια κάμερα στην άλλη, κάτι που - ως γνωστόν - έχει σαν αποτέλεσμα το να χάνετε τον προσανατολισμό σας και τη μπάλα.

Το Italy '90 θα κυκλοφορήσει σε όλα τα formats, 8 και 16 bits. Από την πλευρά μας, ευχόμαστε να γίνει ένα καλό παιχνίδι, και νικητής να βγει το ποδόσφαιρο.



BACK TO THE FUTURE II



Αλλο ένα παιχνίδι με θέμα από μια εμπορικά επιτυχημένη κινηματογραφική ταινία. Στην ταινία αυτή, όπως θα ξέρετε, οι κεντρικοί ήρωες προσπαθούν να διορθώσουν την ιστορία που ο κακός Biff προσπαθεί ν' αλλάξει, γυρνώντας αρκετά χρόνια πίσω και βάζοντας στοιχήματα για τα αποτελέσματα αγώνων, τα οποία προφανώς γνωρίζει, με σκοπό να πλουτίσει.

Το παιχνίδι αποτελείται από πέντε subgames, κάθε ένα από τα οποία υποτίθεται ότι αντιστοιχεί σε ένα τμήμα της ταινίας. Το πρώτο είναι τοποθετημένο στο 2.015 μ.Χ., και παρουσιάζει το Marty McFly να προσπαθεί να ξεφύγει από το Biff, που μαζί με τη συμμορία του, τον κυνηγάνε στο Hill Valley. Αν καταφέρει να ξεφύγει από τους διώκτες του, ο Marty θα βρεθεί στο δεύτερο επίπεδο, όπου προσπαθεί να αποτρέψει τη συνάντηση της Jennifer με το μελλοντικό εαυτό της. Κατόπιν γυρνάτε στο 1985, όπου βρίσκεστε αντιμέτωποι μ' ένα scrollin arcade - adventure, στο οποίο προσπαθείτε να καταλάβετε γιατί η ιστορία έχει αλλάξει ροή. Κατόπιν γυρνάτε ακόμη πιο πίσω, στο 1955, και προσπαθείτε να συμπληρώσετε μια animated εικόνα του Marty. Η τελευταία αποστολή είναι το αντίστροφο της πρώτης: Εδώ ο Marty κυνηγάει το Biff, με σκοπό να του αποσπάσει το βιβλίο που περιέχει τα αποτελέσματα των αγώνων, και να του αφαιρέσει παράλληλα τη δυνατότητα να φέρει εις πέρας το σχέδιό του.

Ελπίζουμε το παιχνίδι στο σύνολό του να είναι καλύτερο από το Back to the future που είχε κυκλοφορήσει από την Electric Dreams το 1985. Τα screenshots πάντως δείχνουν καθαρά ότι τα γραφικά τουλάχιστον θα είναι καλύτερης ποιότητας. Για τον ήχο και το gameplay θα σας ενημερώσουμε μόλις έχουμε περισσότερα.

SOFTWARE *flash*

SPACE HARRIER II

Πριν από τρία περίπου χρόνια η Elite κυκλοφόρησε το Space Harrier, conversion από το ομώνυμο coin-op της Sega. Τώρα κυκλοφορεί ο διάδοχός του, το Space Harrier II, από τη Grandslam αυτή τη φορά, και πρόκειται για conversion, όχι από coin-op, αλλά του παιχνιδιού που έχει κυκλοφορήσει για το Sega Mega Drive.

Οπως και στο Space Harrier, έτσι και στο Space Harrier II ελέγχετε ένα ανθρωπάκι εξοπλισμένο με μια συσκευή πτήσης κι ένα όπλο. Το ανθρωπάκι κινείται προς το βάθος της οθόνης, απ' όπου έρχονται τα αντίπαλα sprites σε διάφορους σχηματισμούς και πυροβολούν εναντίον σας. Εσείς πρέπει να αποφύγετε τις θανατηφόρες βολές, καθώς και κάθε επαφή με τα ίδια τα sprites και να ανταποδώσετε τους πυροβολισμούς. Επίσης, πρέπει να αποφεύγετε τα εμπόδια που εμφανίζονται στο δρόμο σας κατά καιρούς. Στο τέλος κάθε level εμφανίζεται ο κλασικός μεγάλος κακός, που θα σας στοιχίσει αρκετές ζωές, τουλάχιστον στα πρώτα παιχνίδια. Οι ζωές αυτές μπορούν να αναπληρωθούν στα bonus stages που εμφανίζονται στη διάρκεια της περιπέτειάς σας. Μετά τις εξαντλητικές μάχες των δώδεκα πρώτων levels, θα αντιμετωπίσετε, για μια ακόμη φορά, τους μεγάλους κακούς, και αν τα καταφέρετε και σ' αυτό, θα αντιμετωπίστε το Dark Harrier αυτοπροσώπως. Τα γραφικά είναι σαφώς πιο βελτιωμένα σε σχέση με το Space Harrier I, και βλέπετε πιο καθαρά τη δράση. Ο ήχος είναι επίσης βελτιωμένος, με sampled εφέ, αλλά το gameplay είναι σε γενικές γραμμές το ίδιο. Αυτό δεν είναι βέβαια και τόσο κακό, αφού το Space Harrier ήταν πολύ καλό, αλλά μια μικρή αλλαγή και λίγη ποικιλία παραπάνω δεν θα έβλαπτε...

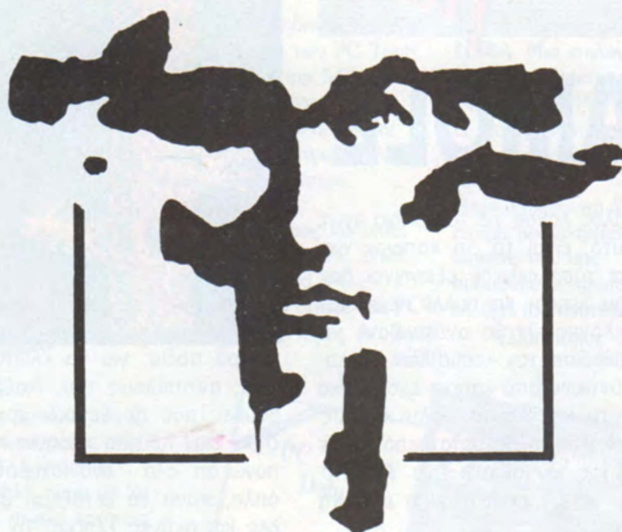




JUMPING JACK SON

Ο Jumping Jack Son έχει έμφυτο το αίσθημα του ρυθμού, αλλά είχε την ατυχία να τον τοποθετήσουν σ' έναν κόσμο όπου από τα πικ-απ ακούγεται μόνο κλασική μουσική. Οπως καταλαβαίνετε, αυτό δεν τον ευχαριστεί καθόλου, κι έτσι αποφάσισε να θέσει ένα τέλος σ' αυτή την κατάσταση. Για να γίνει αυτό θα πρέπει να βρει δίσκους του Elvis και να τους τοποθετήσει στα πικ-απ που βρίσκονται διάσπαρτα στις 16 πίστες του παιχνιδιού. Για να περάσετε μια πίστα, πρέπει να μαζέψετε όλους τους δίσκους και να τους τοποθετήσετε στα πικ-απ του αντίστοιχου χρώματος. Για να μαζέψετε ένα δίσκο, θα πρέπει να περάσετε πάνω απ' όλα τα τετράγωνα μιας περιοχής, κάνοντάς τα να αλλάξουν χρώμα. Υπάρχουν διάφορα bonus που ο Jumping Jack Son μπορεί να μαζέψει, τα οποία του δίνουν πολλούς πόντους, του επιτρέπουν να τρέχει πιο γρήγορα ή να κουβαλάει πάνω από ένα δίσκο κάθε φορά. Η αποστολή του θα ήταν εύκολη, αν δεν υπήρχαν διάφοροι κακοί με τη μορφή όμποε, βιολιών και άλλων οργάνων που συναντάμε σε συμφωνικές ορχήστρες. Μπορείτε όμως να τους ξεφύγετε προσωρινά, κλείνοντάς τους το δρόμο με τις τρεις κασέτες με rock 'n' roll μουσική, που έχετε στη διάθεσή σας σε κάθε πίστα.

Γενικά, το παιχνίδι μοιάζει με το Skweek και το Bobby Yazz, έχει όμορφα γραφικά, πολύ καλό ήχο, και παίζεται πολύ ευχάριστα. Οι φίλοι των απλών παιχνιδιών και των arcades θα το αγαπήσουν.



THE HITS





DELTA



QUE-DEX



HUNTER'S MOON



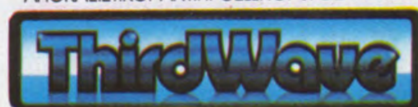
HAWKEYE



ARMALYTE

Λάβετε μέρος σε συναρπαστικές περιπέτειες με δύσκολες αποστολές, αποκτήστε εμπειρίες, απολαύστε δράση, διασκεδάστε... με τα hit games της THALAMUS.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847

CBM 64/128 ΚΑΣΕΤΑ, ΔΙΣΚΕΤΑ

SOFTWARE flash

IMPOSSAMOLE



Αν δεν είστε πολύ καινούργιος στο χώρο των computer games, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι θα έχετε συναντηθεί με το Monty Mole, τον τυφλοπόντικα που ξεκίνησε από τα εργαστήρια της Gremlin Graphics κι έγινε γνωστός ανά τον κόσμο. Ο Monty έχει ήδη πρωταγωνιστήσει σε τρία παιχνίδια, και τρία σχεδόν χρόνια μετά την τελευταία εμφάνισή του, καλείται να παίξει τον τελευταίο (;) πρωταγωνιστικό ρόλο, στο Impossamole.

Γιατί όμως ο Monty αποφάσισε να αφήσει την ήσυχη ζωή που περνούσε στο ιδιόκτητο νησί του, το Montos, και να επανέλθει στην ενεργό δράση; Ενας καλός λόγος για τον οποίο έγινε αυτό, είναι το ότι κάποιοι, όχι και τόσο φιλικοί, εξωγήινοι δεν του άφησαν και πολλά περιθώρια εκλογής: Ή θα ανελάμβανε να καθαρίσει τον κόσμο των τυφλοπόντικων από κάποια ενοχλητικά όντα και πέντε πολύ κακούς φύλακες, ή θα μετατρεπόταν σε τροφή για οικιακά ζώα. Περιττό να πούμε ποια ήταν η επιλογή του.

Ο Monty όμως που θα γνωρίσετε στο Impossamole, δεν είναι ο φιλήσυχος και ανυπεράσπιστος τυφλοπόντικας που ξέρατε - άλλωστε η αποστολή του δεν θα επέτρεπε κάτι τέτοιο. Τώρα είναι πιο σωματώδης, έχει πολύ ισχυρά πόδια, για να κλωτσάει τους αντιπάλους του, διαθέτει βόμβες που προξενούν αρκετή ζημιά εκεί που θα πέσουν, και - πάνω απ' όλα - ένα ισχυρότατο όπλο, ικανό να εκτοξεύει σφαίρες και ακτίνες λέηζερ. Το παιχνίδι είναι βασικά ένα platform-and-ladders game, αλλά με πολλά arcade στοιχεία, κι έτσι ο Monty θα νιώσει σαν στο σπίτι του. Θα συναντήσετε αρκετούς παράξενους αντιπάλους, καθώς θα ταξιδεύετε στην Απω Ανατολή, στην άγρια Δύση, στην παγωμένη Ανταρκτική και, τέλος, στα φοβερά δάση του Αμαζονίου, όπου τον περιμένει ο φοβερότερος φύλακας - ένα στοιχειωμένο δέντρο, βγαλμένο από τις σελίδες τις μυθολογίας.

Με ωραία γραφικά, καλό ήχο, gameplay σε καλά επίπεδα, και αρκετή δόση χιούμορ, όπως άλλωστε συνηθίζεται στα παιχνίδια της Gremlin, το Impossamole θα σας διασκεδάσει αρκετά...



Νέα του Software

• Τα νέα από το χώρο του software δεν είναι και τόσο καλά για το νεαρό SAM Coupé, αφού ενώ το μηχάνημα βρίσκεται στην αγορά εδώ και δύο περίπου μήνες, δεν έχουμε δει ούτε ένα πρόγραμμα αποκλειστικά για τον SAM. Ακόμη και το "Strider", που υποτίθεται ότι θα κυκλοφορούσε μαζί με το μηχάνημα από την U.S. Gold, δεν έχει εμφανιστεί ακόμη.

• Η M.G.T., η κατασκευάστρια εταιρία του Coupé, αποφάσισε να μη μείνει άπρακτη, αλλά να ακολουθήσει την πρακτική που εφαρμόζουν αρκετές εταιρίες παραγωγής game consoles, να φτιάξει δηλαδή το δικό της software house, που θα παράγει παιχνίδια αποκλειστικά για τον Coupé. Το πότε θα εμφανιστούν τα παιχνίδια αυτά, και ποια θα είναι η ποιότητά τους, παραμένει άγνωστο. Εμείς, φυσικά, θα σας κρατάμε ενήμερους.

• Αν περνώντας από κάποιο computer shop δείτε τον τίτλο "LIVERPOOL" έξω από δύο διαφορετικά κουτιά, μη νομίσετε ότι η κατασκευάστρια εταιρία έκανε λάθος, ή ότι πρόκειται για διαφημιστικό κόλπο. Κι αυτό γιατί πρόκειται να κυκλοφορήσουν δύο διαφορετικά παιχνίδια με το όνομα "Liverpool" (ίσως το ένα να έχει και τα αρχικά "F.C." στο τέλος του ονόματός του), ένα από την Ocean και ένα από την Grandslam. Το πιο περίεργο είναι το ότι και οι δύο κατασκευαστές ισχυρίζονται ότι έχουν αποκτήσει τα επίσημα δικαιώματα για να φτάξουν παιχνίδι με αυτό το όνομα! Η Ocean ισχυρίζεται επίσης ότι θα κυκλοφορήσει ακόμη ένα football simulation, για το οποίο όμως δεν δίνει άλλα στοιχεία, κι έτσι είναι πιθανό να πρόκειται για το ίδιο football simulation που είχε ανακοινώσει έναν περίπου χρόνο πριν, χωρίς να δώσει και πάλι στοιχεία. Ακόμη, η Ocean ετοιμάζει το conversion του "Narcs", του μοναδικού ίσως coin-op που έχει φτιάξει ως τώρα η Williams, στο οποίο ένας ή δύο παίκτες αγωνίζονται εναντίον των εμπόρων ναρκωτικών. Και για να τελειώνουμε με την Ocean, σας λέμε ότι έχει αποκτήσει τα δικαιώματα για το conversion του "Secret Agent" της Data East, το οποίο, για ανεξήγητους μέχρι στιγμής λόγους, έχει μετονομάσει σε "Sly Spy".

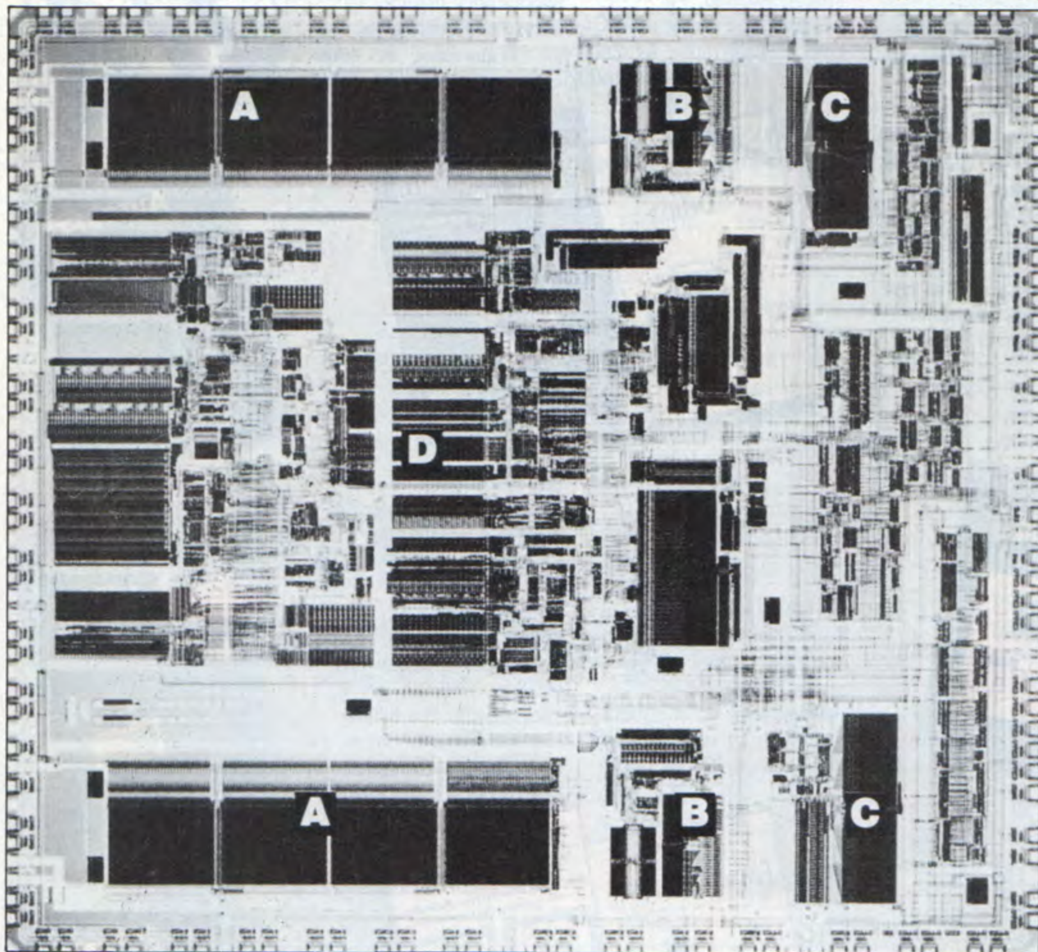
• Μεγάλη κίνηση παρουσιά0-ζεται στην Electronic Arts, που ετοιμάζει μια σειρά από πρωτότυπα games. Τα παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν πιο γρήγορα, είναι το Projectyle, το οποίο πρόκειται για ένα περίεργο είδος αθλήματος στο οποίο συμμετέχουν τρεις ομάδες ταυτόχρονα. Το γήπεδο χωρίζεται σε πέντε κομμάτια, από τα οποία το κεντρικό χρησιμεύει για ένα είδος jumpball, άλλο ένα είναι "ελεύθερη ζώνη", όπου κάθε ομάδα προσπαθεί να κερδίσει τη μπάλα, και οι τρεις υπόλοιπες είναι οι "περιοχές" της κάθε ομάδας, όπου οι δύο ομάδες επιτίθενται και η μία αμύνεται. Το παιχνίδι αυτό θα κυκλοφορήσει σε Atari ST και Amiga. Κατόπιν θα έχουμε το "Centurion: Defender of Rome", το οποίο θα είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, ανάλογο με το "Defender of the Crown", και θα κυκλοφορήσει για PC και ίσως για τα 16-bit μηχανήματα. Με την Amiga και τα PC όμως ασχολείται και η Thalamus, που αποφάσισε να μεταφέρει το πολύ επιτυχημένο της "Mindroll" από τον C64 στα πιο πάνω μηχανήματα. Επίσης, η ίδια εταιρία θα μεταφέρει το "Delta Charge" από τον Commodore στον Spectrum.

• Τέλος, από την Hewson θα έχουμε το διάδοχο του Stormlord, που φέρει τον πρωτότυπο τίτλο Stormlord II, από το συγγραφέα του γνωστού Stormlord. Το παιχνίδι φαίνεται εντυπωσιακό, αλλά για περισσότερα επιφυλασσόμαστε για το μέλλον...

68040:

Το "τέρας" αποκαλύπτεται

Με το ρυθμό που έχουν επιβάλει οι εταιρίες κατασκευής hardware, είναι παρακινδυνευμένο να δηλώνει κανείς εντυπωσιασμένος από έναν καινούργιο επεξεργαστή (ποιος ξέρει αύριο τι θα κυκλοφορήσει). Οπως και να έχει πάντως, δεν μπορούμε να μη "μείνουμε με το στόμα ανοιχτό", όταν ατενίζουμε σε μεγέθυνση τη μικρή πολιτεία από τσιπς που κατοικεί στο εσωτερικό του ισχυρότερου και μεγαλύτερου επεξεργαστή στον κόσμο, αυτή την εποχή: Του 68040 της Motorola, ενός επεξεργαστή που στάθηκε για μια ακόμη φορά η "εκδίκηση" ανάμεσα στη δημιουργό εταιρία του και στην Intel. Ο απόγονος του 68000 δεν έχει μόνο 68.000 τρανζίστορ, ούτε 300.000 τρανζίστορ, όπως ένα νεότερο μέλος της οικογένειας, ο 68030. Εχει σχεδιασθεί εξ ολοκλήρου από την αρχή, και χρησιμοποιεί 1,2 εκατομμύρια τρανζίστορ (ποιος 80486...). Σε σχέση με τον προηγούμενο 68030, έχει αυξήσει τη "γρήγορη" μνήμη του που περιλαμβάνεται μέσα στο τσιπ σε 4 Κ, ενώ γρήγορα κυκλώματα και η σωστή αρχιτεκτονική του δίνουν τη δυνατότητα να εκτελέσει μια εντολή σε χρονικό διάστημα 1,25 κύκλου (είναι σχεδόν RISC!). Η επίδοση αυτή είναι μεγαλύτερη ακόμη και από τον καθαρό RISC επεξεργαστή SPARC που εκτελεί μια εντολή κάθε 1,5 κύκλο, και αφήνει καθαρά πολύ πίσω τον i486, ο οποίος χρειάζεται 1,9 κύκλους. Μέσα στο τσιπ υπάρχει επίσης κύκλωμα διαχείρισης της μνήμης (ολόκληρο το MMU τσιπ που βρίσκεται μέσα στα ST έχει καταντήσει πια "τμήμα" ενός πολυτσίπ), το οποίο επιτρέπει καθαρή multitasking λειτουργία. Ομως υπάρχει και η τεχνική της "παραλληλίας": Πολλές λειτουργίες γίνονται από τον 68040 ταυτόχρονα. Συγκεκριμένα, μέχρι 14 διαφορετικές λειτουργίες μπορούν να αντιμετωπισθούν στην ίδια χρονική στιγμή. Η τεχνική αυτή, σε συνδυασμό με την έξυπνη χρήση των "καναλιών" επικοινωνίας του επεξεργαστή, αφήνουν το DMA bus σχεδόν ελεύθερο για χρήση από "συσκευές", όπως οι σκληροί δίσκοι ή οι blitters. Πολύ θα θέλαμε να ξέραμε ποιο computer θα κάνει πρώτο την εμφάνισή του "φορώντας" αυτό το τσιπ. Και πόσο άραγε θα κοστίζει;



Ο Διαγωνισμός των Gamers:

Manchester United

Ενα, ένα... ένα στ' αριστερό... Μη σταματάτε... Ολοι επικύψεις τώρα, γρήγορα.. Ε, εσύ, σε βλέπω, ΜΗ ΛΟΥΦΑΡΕΙΣ! Τα ακραία μπακ, Ιβόπουλος Στέλιος και Χάλαρης Παναγιώτης, ένα βήμα μπροστά... Ανάπαυσις!

Οπως καταλάβατε, κύριοι, μόλις κερδίσατε τα δύο μεγάλα βραβεία. Θα μπορείτε να κυκλοφορείτε από εδώ και μπρος με την ένδοξη δερμάτινη τσάντα της κυπελλούχου Αγγλίας για την περίοδο 1989-1990, Manchester United.

Οσο για τους υπόλοιπους οκτώ:

- Βογιατζής Αρτέμιος, Τ.Θ. 85300, Κως
- Σταφυλαράκης Ηλίας, Ελευθερίας 61, Ηλιούπολη
- Παίσιος Κώστας, Υδρας 18, Λυκόβρυση
- Γκάλφας Νίκος, Κοζάνη
- Νικολόπουλος Στέργιος, Ξάνθη
- Μπουραιμης Δημήτριος, Ποσειδώνος 16, Π. Φάληρο
- Κουριάς Σπύρος, Ρήγα Φεραίου 152
- Σολωνιός Νίκος, Πετρούπολη

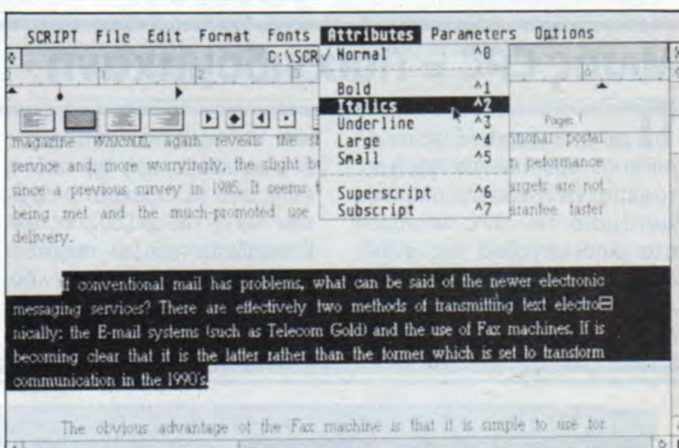
κλήθηκαν από τον ομοσπονδιακό προπονητή να παραλάβουν ένα Hard Drivin' ο καθένας. Ολοι στα γραφεία της Greek Software για τα δώρα! Τροχάδην! Αρξασθε!

Script:

Η άλλη όψη του Signum

Είναι το δέκατο ένατο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου που έρχεται να προστεθεί στη βιβλιοθήκη των ST. Το γεγονός όμως ότι προηγούνται άλλα 18, δεν θα πρέπει να σας κάνει να μην το προσέξετε. Θα πρέπει να γνωρίζετε ότι η "μητέρα" του είναι η Signa. Και Signa σημαίνει Signum. Οχι, δεν είναι το Signum III, γιατί απλά τι βελτιώσεις να κάνει κανείς; Είναι όμως το Script, ένας word processor που θα βρει σίγουρα πολλούς φίλους ανάμεσα στους ST users. Το γιατί είναι απλό: Συνδυάζει ευκολία στην εκμάθηση και πολλές δυνατότητες. Με λίγα λόγια, έχει όλα τα προσόντα που θα του επιτρέψουν να αντικαταστήσει το 1st Word σαν επεξεργαστής "καθημερινής χρήσης", θέλοντας να κερδίσει θαυμαστές με τον ίδιο τρόπο που τους κέρδισε πριν από αυτό το MacWrite στον Macintosh.

Θα πρέπει να ομολογήσουμε ότι τα προγράμματα του ST δεν είναι ούτε τόσο "προσεγμένα", ούτε τόσο φιλικά, ούτε εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του υπολογιστή, όπως στον Macintosh. Η ομοιότητα είναι αναπόφευκτη, μια και το Script έχει πονηρά "δανειστεί" πολλά από τα στοιχεία των Apple word processors. Επάνω ψηλά βρίσκεται ένα είδος "κανόνα", ο οποίος σας επιτρέπει να κάνετε αυτόματα στοίχιση του κειμένου όπως θέλετε, να ορίστε τα tabs και τα περιθώρια και να έχετε μέτρηση σε εκατοστά ή ίντσες. Ολες οι γνωστές διαδικασίες υποστηρίζονται. Οι λειτουργίες των μενού μπορούν να αντικατασταθούν από συνδυασμούς πλήκτρων (πολύ χρήσιμο), ενώ για άλλες έχουν υιοθετηθεί διάφορες "περίεργες" τεχνικές. Για παράδειγμα, μπορείτε να επιλέξετε μια λέξη απλά κάνοντας κλικ σε αυτήν, να επιλέξετε μια γραμμή με το συνδυασμό Ctrl-Y κ.λπ. Μια πάρα πολύ έξυπνη λειτουργία έχει προστεθεί, η οποία αντιστρέφει τη θέση των δύο τελευταίων γραμμάτων που τυπώθηκαν, ώστε να διορθώνεται γρήγορα ένα πολύ συνηθισμένο λάθος σε όσους πληκτρολογούν γρήγορα. Το πρόγραμμα δουλεύει με fonts (σε παρόμοιο στυλ με εκείνο του Signum) και οι επιδόσεις του στον εκτυπωτή είναι, λόγω παράδοσης, εξαιρετικές - και κάπως πιο γρήγορες. Σε γενικές γραμμές θα λέγαμε ότι είναι θαυμάσιο πρόγραμμα, και σίγουρα τα πράγματα θα ήταν διαφορετικά για τον ST, εάν προσφερόταν αντί για το 1st Word, στα 1986.



Atari:

Πάντα μέσα στη μουσική

Ηταν μια πρώτης τάξης ευκαιρία για την Atari να εδραιώσει τ' όνομά της στο μουσικό χώρο, και ταυτόχρονα να κάνει "ματ" στην Apple, που πάντα φιλοδοξεί ότι θα πάρει το θρόνο της πίσω. Ετσι, οι φήμες λένε ότι η Atari US θα είναι ο επίσημος χρηματοδότης (sponsor αγγλιστί) στην καινούργια παγκόσμια τουρνέ του μεγάλου μουσικού υπερσυγκροτήματος Fleetwood Mac. Με τον τρόπο αυτό, το σηματάκι με τους τρεις δρόμους που συγκλίνουν (εμένα δρόμοι μου φαίνονται πάντως) θα παρελάσει σε μπλουζάκια, διαφημιστικά σποτς, στο MTV, και γενικά σε όλα όσα συνοδεύουν τέτοιες περιοδείες. Το γεγονός βέβαια δεν είναι τυχαίο. Είναι γνωστή η μανία ενός από τους ιδρυτές του συγκροτήματος, του Mick Fleetwood, για τα ηλεκτρονικά μουσικά όργανα, και οι προσπάθειές του για τη δημιουργία ενός Midi controller με τη ονομασία Hotz Box. Το Hotz Box έκανε την εμφάνισή του σε πολλές εκθέσεις, όπου συνεργαζόταν με το hardware της Atari, και σε λίγο καιρό θα αρχίσει να κυκλοφορεί και επίσημα στις Ηνωμένες Πολιτείες, αφού χρησιμοποιήθηκε από το συγκρότημα για την ηχογράφηση μερικών από τα νέα τους τραγούδια. Ημερομηνίες - και αν θα περάσουν οι Fleetwood Mac από την Ελλάδα - ακόμη δεν ξέρουμε, αλλά ελπίζουμε να μας πει η Atari σύντομα.

Joystick;

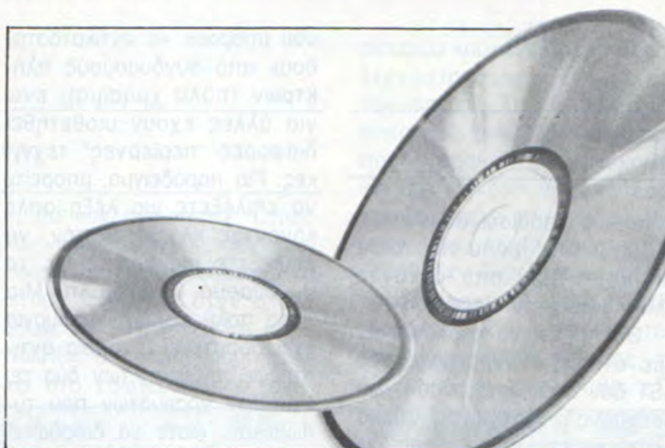
Ή μπαλάκι του τένις;

Θα μπορούσατε άνετα να το μπερδέψετε, και να το "σουτάρετε" επάνω από το φιλέ στον αντίπαλο, αλλά στα μέσα της διαδρομής θα προσέχατε το καλώδιο που θα κρεμόταν. Η τελευταία προσθήκη στο στρατό των διαφόρων ειδών joysticks της αγοράς είναι το joystickόμπαλο της Proteus Developments, η οποία μάλλον θέλει πρώτα απ' όλα να εντυπωσιάσει. Το joystick της μοιάζει με... τίποτα, σε σχέση με ό,τι έχετε δει μέχρι τώρα. Δεν έχει καθόλου μοχλό ή κινούμενα μέρη. Χωρά άνετα στην παλάμη σας και ενεργοποιείται με τη βοήθεια ειδικών ευαίσθητων "κουμπιών" στην περιφέρειά του. Το εκκεντρικό περιφερειακό κυκλοφορεί για μια μεγάλη γκάμα home μηχανημάτων, όπως ο C64, ο Sam Coupé, η Nintendo, η Sega, η Amiga και ο ST, υπερηφανεύεται ότι είναι το γρηγορότερο στον κόσμο και λέει ότι μπορεί να γεμίσει τρύπες τους εξωγήινους με ρυθμό 1.500 βολές ανά λεπτό! Σεβαστό το νούμερο, αλλά ακόμη πιο σεβαστές οι 18 λίρες που κοστίζει στην Αγγλία.



Τα CDs έρχονται

Ολα τα μεγάλα ονόματα στο χώρο του games software προσκλήθηκαν για να θαυμάσουν από κοντά τη νέα Amiga με το CD-ROM, η οποία τελικά είναι πολύ πιθανό ότι θα εμφανιστεί στα ράφια των καταστημάτων τα επόμενα Χριστούγεννα. Η ίδια η Commodore πάντως (αναφέρουν οι πηγές) φαίνεται να ανησυχεί λίγο από την υιοθέτηση της CD τεχνολογίας από τη NEC (PC Engine), τη Sega και, τώρα τελευταία, από την Atari, η οποία αρχίζει και γίνεται όλο και πιο "ομιλητική" για ένα CD-ROM της που θα συνεργάζεται με τα ST. Δεν θα πρέπει να έχετε παράπονο λοιπόν. Τον τελευταίο καιρό έχει γεμίσει ο κόσμος λαμπερά δισκάκια, από τον Spectrum μέχρι τα 16-μπιτα. Περιττό να σας ξαναλέμε πάλι να τσεκάρετε το joystick σας...



Μισός CPC = Παιχνιδομηχανή

Πριν από μερικούς μήνες η Amstrad προσπάθησε και κατάφερε να χωρέσει όλα τα κυκλώματα του CPC περίπου στο μισό μέγεθος της γνωστής "παραδοσιακής" motherboard. Η προσπάθεια δεν έγινε για λόγους οικονομίας. Αν και στην αρχή κανείς δεν κατάλαβε πού το πάει η Amstrad, τα πράγματα άρχισαν να ξεκαθαρίζουν τελικά: Ετοιμάζεται για μια παιχνιδομηχανή, και βέβαια παιχνιδομηχανή στο μέγεθος ενός CPC δεν θα ήταν πολύ καλή ιδέα. Αλλωστε το επιβεβαίωσαν και αρκετά software houses, μη δίνοντας όμως περισσότερες "λαχταριστές" λεπτομέρειες, λόγω των συμβολαίων που έχουν υπογράψει με την Amstrad. Αυτό που είναι σίγουρο πάντως, είναι ότι το μηχάνημα θα τρέχει όλο το υπάρχον software του CPC (ή τουλάχιστον αυτό θέλουν οι υπεύθυνοι). Τα παιχνίδια φυσικά θα πρέπει να μεταφερθούν σε cartridges, όμως η παιχνιδομηχανή-CPC πιστεύεται ότι θα είναι πιο ελκυστική από άποψη hardware, μια και θα έχει παλέτα 4.096 χρωμάτων και πολλή περισσότερη μνήμη από τα παραδοσιακά 64 K των CPC.

Hyperpaint

Το πρώτο πακέτο γραφικών του STE

Καλώς τα δέχτηκε" ο STE: Το πρώτο σχεδιαστικό πρόγραμμα που θα εκμεταλλεύεται τις νέες του δυνατότητες είναι το HyperPaint, ένα πρόγραμμα που δημιουργήθηκε από τη "μαμά" Atari. Το πρόγραμμα βέβαια κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό, αλλά όχι με τη μορφή που θα εμφανιστεί τώρα. Στη σημερινή του εμφάνιση το HyperPaint θα αναγνωρίζει αυτόματα εάν τρέχει σε STE, και αν ναι, τότε θα χρησιμοποιεί τη "μεγάλη" παλέτα του μηχανήματος, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να διαλέξετε 16 χρώματα από 4.096. Ενα ακόμη σημαντικό πλεονέκτημα είναι ότι θα περιλαμβάνεται και δημιουργία animation, η οποία επίσης θα χρησιμοποιεί τα νέα κυκλώματα του STE για τη δημιουργία πολύ ομαλής κίνησης κατά μήκος ολόκληρης της οθόνης. Οσοι χρήστες των ST το χρησιμοποιήσουν, ας μην περιμένουν φυσικά... μαγικά, αλλά όσοι χρήστες των STE έχουν την έκδοση που κυκλοφορεί μέχρι τώρα, θα έχουν τη δυνατότητα να προμηθευτούν τη νέα έκδοση σαν upgrade. Είναι πράγματι ένα καλό ξεκίνημα για το νεαρό Atari.



Πόσες φορές...

Δεν έχετε πει "Καλά ε, εκπληκτικό παιχνίδι". Πόσες φορές δεν έχουν κοντέψει να λιώσουν δισκέτες, από το αποκλειστικό φόρτωμα ενός μόνο παιχνιδιού; Σίγουρα πολλές. Λοιπόν, αυτό τον καιρό πρόκειται να κυκλοφορήσει ένα βιβλίο με τίτλο "The Unofficial Guide to Games for PCs, Amigas and Atari STs". Στις σελίδες του θα περιλαμβάνονται κριτικές και φωτογραφίες από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει για τους παραπάνω υπολογιστές. Ετσι, θα έχετε την ευκαιρία να (ξανα)διαβάσετε για το Dungeonmaster, το Starglider, το Elite και πολλά, πολλά άλλα. Είναι αυτό που λέμε "να βλέπουν οι νέοι, και να θυμούνται οι παλιοί". Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάρετε από την MACS, 19 Beechwood Road, South Croydon, Surrey CR2 0AE. Και προσοχή μη σας φύγει καμιά οξεία.

ROM–αλέες χωρητικότητες

Σαν συνέχεια του αφιερώματος του προηγούμενου τεύχους, να ρίξουμε μια ματιά στο τι κυκλοφορεί στην αγορά αυτήν τη στιγμή από ROM Disks. Υπάρχει μια πλειάδα από δίσκους, που περιλαμβάνει οτιδήποτε μπορεί να φανταστεί κανείς. Τι θα λέγατε λοιπόν για το βιβλίο των ρεκόρ Γκίνες σε CD-ROM; Ο δίσκος περιέχει εκτός από το καθαρό κείμενο, 300 φουλ χρωματιστές εικόνες, μουσικά κομμάτια και 20 μικρές ενότητες animation.

Οι φίλοι της γεωγραφίας μπορούν να πάρουν οποιεσδήποτε πληροφορίες θέλουν από ένα CD που ονομάζεται World Atlas. Περιέχει λεπτομερείς χάρτες όλης της υφηλίου, και ταυτόχρονα έχει πληροφορίες που αφορούν πληθυσμιακά στοιχεία, προϊόντα, βιομηχανία και διάφορα άλλα. Εχει το προσόν να μπορεί να συνδυάζει κείμενο και εικόνες άριστα φτιαγμένες. Ο χρήστης κινείται επάνω του με ποντίκι, και η διαχείριση γίνεται με ένα σύστημα παρόμοιο μ' εκείνο του Hypercard του Macintosh. Είναι αρκετά καλό, αλλά χρειάζεται περισσότερη ενημέρωση τόσο από πλευράς χάρτη, όσο και από πλευράς δεδομένων, πριν γίνει πραγματικό εργαλείο.

Το χαρακτηρισμό του πραγματικού εργαλείου όμως, μπορεί να πάρει το Computer Library. Πρόκειται για ένα μηνιαίο CD που λειτουργεί με συνδρομητές και περιέχει κομμάτια (ή και ολόκληρα) από άρθρα σχετικά με υπολογιστές, τα οποία δημοσιεύονται σε διάφορα αγγλικά και αμερικανικά περιοδικά κάθε μήνα. Ο χρήστης κινείται μέσα στο CD χρησιμοποιώντας ένα αρκετά ευέλικτο πρόγραμμα αρχείου. Το ψάξιμο μπορεί να γίνει ακόμα και σε λέξεις. Τα περιεχόμενα αποτελούνται αποκλειστικά από ASCII αρχεία, και δεν υπάρχουν καθόλου εικόνες. Εχουμε μιλήσει και στο παρελθόν αρκετές φορές για τις τεράστιες δυνατότητες των CDs, και για τις εφαρμογές που έχουν. Η νέα εποχή τώρα αρχίζει, και τα CD-ROMs σύντομα θα διαδοθούν και στο πλατύ κοινό.

Για ακόμη ομορφότερα monitors

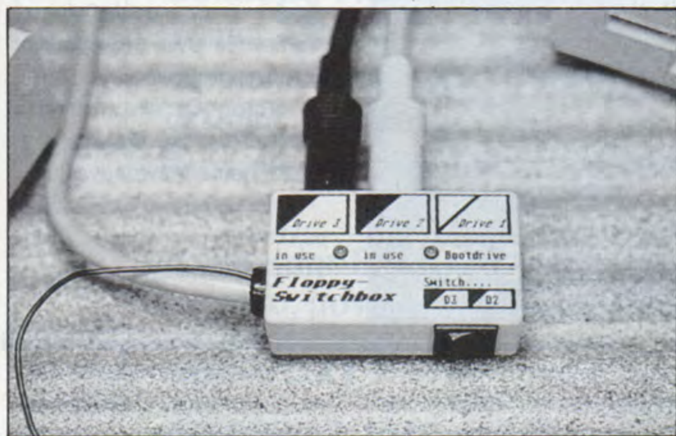
Τελευταία, έχουν γίνει πολύ της μόδας τα κουκλάκια Garfield, που κολλούνται με βεντούζες στο εσωτερικό μέρος των τζαμιών του αυτοκινήτου. Οσοι έχετε μανία με τα gadgets αυτού του είδους, μπορείτε να... χαρείτε: Μια αμερικανική εταιρία κυκλοφόρησε διάφορα κουκλάκια που μπαίνουν στο monitor και το κάνουν να φαίνεται, αν μη τι άλλο, διαφορετικό. Η κούκλα αποτελείται από το κεφάλι, τα πόδια και τα χέρια, που κολλούνται στις αντίστοιχες πλευρές του monitor με velcro. Μπορείτε λοιπόν να πληκτρολογείτε ή να παίζετε το αγαπημένο σας παιχνίδι φάτσα με αρκουδάκια, σκυλάκια, ενώ υπάρχει και ειδική πρόβλεψη για δράκους και goblins.



Τα αναμένουμε αγωνιωδώς και στη χώρα μας.

Τρία drives είναι καλύτερα από δύο

Μερικές φορές είναι πολύ καλύτερο να προσφέρεις κάτι πολύ απλό, παρά κάτι δύσκολο κι αβέβαιο. Αφορμή για το... γνωμικό αυτό είναι το κουτί της φωτογραφίας μας. Ιδιαίτερος λόγος για την ύπαρξή του δεν υπάρχει: Είναι απλά ένα κουτί που επιτρέπει και σε ένα τρίτο drive να συνδεθεί σε έναν ST. Μάλιστα δεν κάνει ούτε καν αυτό που περίμεναν πολλοί, να επιτρέπει δηλαδή ταυτόχρονη πρόσβαση και στα δύο drives. Εντελώς απλά, το κουτάκι έχει ένα διακόπτη που του επιτρέπει να συνδέει και να αποσυνδέει το ένα από τα δύο drives, και να δίνει στο άλλο το χαρακτηρισμό drive b. Καμιά πονηρή δουλειά, καμιά έξυπνη ιδέα. Για να μην είμαστε βέβαια και άδικοι, η συσκευή διαθέτει και δύο ενδεικτικά LEDs, για να βλέπετε ποιο drive είναι σε λειτουργία και από ποιο γίνεται boot (πάλι καλά που δεν το μαντεύει ο χρήστης). Το "περιφερειακό" συνδέεται στο joystick port, πράγμα που σημαίνει ότι "παγιδεύει" και το port των παιχνιδιών σας. Ας είναι όμως. Το κουτάκι αυτό υπάρχει, κυκλοφορεί, και η εταιρία του (η κατά τα άλλα ευυπόληπτη Third Coast Technologies) πιστεύει ότι θα κερδίσει από αυτό. Τα παράξενα του marketing...



Η IBM με καινούργιο home;

Όταν στα 1984 εμφανίστηκε ο PCjr, με τιμές που κυμαίνονταν από 700-1.300 δολάρια, όλοι είπαν ότι αυτή τη φορά η IBM "την είχε πατήσει". Πράγματι, η πρώτη της προσπάθεια να διεκδικήσει την αγορά των home στέφθηκε με αποτυχία. Το αποτέλεσμα ήταν να μην ξαναεπιχειρήσει από τότε η IBM ποτέ κάτι ανάλογο. Όμως εν έτει 1990, πολλές είναι οι φήμες που ακούγονται για την επανεμφάνιση της "γαλάζιας κυρίας" με έναν νέο οικιακό PC, και μάλιστα σε τιμές που θα κυμαίνονται κάτω από 1.000 δολάρια. Οι ίδιοι οι υπεύθυνοι της εταιρίας βέβαια απαντούν ότι δεν έχουν τέτοιους σκοπούς, αλλά εμείς ήδη ξέρουμε πώς θα είναι το μηχάνημα: Θα έχει για επεξεργαστή τον 80286, θα περιλαμβάνει σκληρό δίσκο των 30 MB, και θα έχει κάποιο software (ίσως το Windows) σε ROM. Τι λέτε, θα "πιάσει";

Το Μέλλον ήταν... σήμερα (τώρα είναι χθες!)

Η νέα εποχή, αγαπητοί φίλοι, άρχισε. Ή μήπως θέλετε να μου πείτε ότι δεν έχετε ονειρευτεί να παίξετε ένα computer game με ήρωα τον εαυτό σας. Βέβαια λίγο - πολύ σε όλα τα computer games ήρωας είναι ο εαυτούλης σας, αλλά εδώ μιλάμε για πραγματικότητα, να βλέπετε το πρόσωπό σας στην οθόνη.

Αυτή τη φορά πρόκειται για μια αμερικάνικη εταιρία, και το παιχνίδι της που λέγεται Eat a Bug (Φάε ένα Εντομο). Το παιχνίδι σαν υπόθεση είναι κάτι πολύ απλό: Ο παίκτης βρίσκεται μέσα σε έναν κήπο όπου κυκλοφορούν διάφορα έντομα. Εκείνο που πρέπει να κάνει, είναι να απλώσει το χέρι του και να τα χτυπήσει. Με τη διαφορά ότι ο παίκτης δεν είναι κανένα καλοφτιαγμένο sprite, αλλά digitized εικόνα εκείνου που παίζει. Ολο αυτό το θαυμαστό σύστημα αποτελείται από μια Amiga 1000 με 2,5 Mb μνήμης, μια Amiga 500 με 1 Mb, μια video camera και μερικά ακόμα μηχανήματα μίξης εικόνων. Οι δύο Amiga επικοινωνούν μεταξύ τους διαμέσου των θυρών Midi, και τρέχουν το κυρίως software: Η 1000 παίζει το ρόλο της κύριας μονάδας και η 500 είναι υπεύθυνη για την sampled μουσική και τα ηχητικά εφέ, ενώ η Midi επικοινωνία δίνει το πλεονέκτημα του να μπορούν να τρέχουν οι υπολογιστές ξεχωριστά προγράμματα, και ταυτόχρονα να ανταλλάσσουν πληροφορίες χωρίς πρόβλημα.



Η επεξεργασία όλων των πληροφοριών γίνεται παράλληλα, και το αποτέλεσμα, δηλαδή η εξέλιξη του παιχνιδιού, φαίνεται σε ένα μεγάλο monitor συνδεδεμένο με τον switcher - το μηχάνημα που κάνει τη μίξη των εικόνων. Το αποτέλεσμα είναι πολύ ρεαλιστικό, καθώς ο παίκτης σκύβει και κινείται για να αποφύγει τα έντομα, ενώ ταυτόχρονα πηδάει και κουνάει τα χέρια του για να τα χτυπήσει. Οι κινήσεις του αυτές καταγράφονται από τη video camera και στέλνονται στους υπολογιστές και από κει στην οθόνη. Σημειώστε δε, ότι εκείνο που φαίνεται στην οθόνη δεν είναι μια digitized εικόνα του παίκτη, αλλά η πραγματική εικόνα από την κάμερα, χωρίς καμιά ψηφιοποίηση. Η digitized φιγούρα δεν εμφανίζεται ποτέ, αλλά χρησιμεύει στο σύστημα για να τοποθετήσει τον παίκτη στην οθόνη, να σημειώνει τις αλλαγές θέσης, καθώς και το αν χτύπησε ή χτυπήθηκε από έντομο. Εξυπνο έτσι; Το σύστημα αυτό είναι αρκετά ακριβό, όπως καταλαβαίνετε, και δεν θα βγει στο εμπόριο. Τα μηνύματα όμως είναι αρκετά αισιόδοξα: Φανταστείτε πόσο ρεαλιστικό θα είναι ένα karate game ή ένα adventure.

Πού είπαμε ότι είναι το μέλλον; Χτες. Βάλε... προχτές, καλύτερα!

Τα μικρόβια στο δρόμο για τη Ρωσία

Η Δυτική ηλεκτρονική τεχνολογία έγινε δεκτή με ενθουσιασμό από τους Σοβιετικούς χρήστες υπολογιστών. Οχι όμως και τα "παρατράγουδά" της. Ετσι, προτού οι Σοβιετικοί χρήστες μάθουν καλά καλά τι εστί PC, Intel 80286 και Dungeon Master, έμαθαν τι είναι το... virus. Κι αυτό, γιατί όλο και περισσότεροι ιοί πέρασαν ήδη στο σοβιετικό έδαφος, και κάνουν θραύση ανάμεσα στους ανυποψίαστους χρήστες. Ανάμεσα σε αυτούς ήταν και πολλές εταιρίες, οι οποίες σπατάλησαν αρκετές μέρες "καθαρίζοντας" τους υπολογιστές τους όπως όπως, κάνοντας πολλές φορές και format στους σκληρούς δίσκους. Για όλα αυτά βέβαια, οι ειδικοί λένε ότι φταίει ο φόρτος εργασίας των drives, καθώς χιλιάδες προγράμματα μεταδίδονται σε κόπιες από χέρι σε χέρι σε όλη τη χώρα, λόγω έλλειψης σοβαρής νομοθεσίας που θα προστατεύει το copyright των προγραμμάτων. Μέχρι να σταματήσει πάντως το φαινόμενο και να θεσπιστούν οι κατάλληλοι νόμοι, τα μικρόβια θα αυξάνονται με τρομερούς ρυθμούς. Ενας Θεός ξέρει τι θα συμβεί στη Ρωσία την επόμενη "Παρασκευή και 13" του έτους...

Περεστρόικα, βότκα και DTP

Οι τελευταίες πολιτικές και κοινωνικές εξελίξεις στις Ανατολικές χώρες, έχουν δώσει το έναυσμα στο Δυτικό τρόπο ζωής, αλλά και την τεχνολογία να εισβάλουν εκεί. Ετσι, πριν μερικές εβδομάδες η Aldus ανακοίνωσε ότι είναι σχεδόν έτοιμη η Ρώσικη έκδοση του PageMaker. Για να σας φρεσκάρουμε λίγο τη μνήμη, να πούμε ότι η Aldus είναι "μαμά" του πιο διαδεδομένου προγράμματος desktop publishing, του PageMaker. Εκπρόσωποι της εταιρίας είπαν - μεταξύ άλλων - ότι οι Σοβιετικοί έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για το πρόγραμμα, και ότι χρησιμοποιούν ακόμα εκδοτικές (και σελιδοποιητικές) τεχνολογίες, και εξοπλισμό της περασμένης τριακονταετίας.

Archimedes software:

Μια επαγγελματική λύση γραφείου

Τα "υλικά" υπήρχαν εδώ και καιρό στην αγορά, αλλά αυτό που έλειπε ήταν η κατάλληλη συνταγή για να "δέσει" το γλυκό. Στην περίπτωσή μας, το γλυκό είναι η ολοκληρωμένη πρόταση της Computer Concepts (γνωστής για την επιτυχημένη παρουσία της στον BBC, τη σειρά Master και τον Atari ST) για επαγγελματική επεξεργασία κειμένου με βάση τη νέα σειρά της Acorn: Ενα σετ από περιφερειακά και software, τα οποία κυκλοφορούσαν εδώ και καιρό, τώρα δίνονται μαζί, σχηματίζοντας μια πανίσχυρη ομάδα. Είναι το DTP πρόγραμμα Impressions, ο scanner της Concept και ο Concept laser εκτυπωτής. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει τις λειτουργίες σχηματισμού της σελίδας, ενώ ο scanner (με το κατάλληλο software) σας εξασφαλίζει ψηφιοποιημένες "φωτοτυπίες", και ο laser printer τυπώνει όλα τα παραπάνω σε πολύ υψηλή ποιότητα.

Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, το "σετ" για να δουλέψει και να αξιοποιηθεί χρειάζεται κάποιο μοντέλο Archimedes, με 2 MB μνήμης τουλάχιστον και σκληρό δίσκο των 20 MB. Ξέρουμε όμως ότι τα μοντέλα της Acorn είναι ανοιχτής αρχιτεκτονικής: Μπορούν να προστεθούν δεύτεροι επεξεργαστές, οθόνες υψηλής ανάλυσης και πολλά ακόμα. Στην περίπτωση αυτή, το σύστημα "καταλαβαίνει" και εκμεταλλεύεται άψογα οποιαδήποτε προσθήκη σε hardware, είτε αυτή είναι ο νέος ARM 3 στα 10 MHz είτε είναι κάποιο μεγάλο high resolution monitor, το οποίο προσφέρει υψηλότερη ανάλυση. Στην περίπτωση μάλιστα που θα προσθέσετε επεξεργαστή, θα αυξηθεί και η ταχύτητα εκτύπωσης του laser printer, ο οποίος χρησιμοποιεί το κεντρικό hardware του Archimedes. Κάτι επίσης πολύ σημαντικό είναι ότι, λόγω της οργάνωσης του RiscOs, το σύστημα μπορεί να χρησιμοποιήσει όλο το σετ των χαρακτήρων που διαθέτει το μηχάνημα σαν στάνταρ, κάτι που σημαίνει ότι έχουμε αυτόματα και ελληνικά!

Το βασικό "τμήμα" του πακέτου, που κυκλοφορεί με το όνομα CIOS (Concept Integrated Office System), είναι το Impression. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα "εξελιγμένης" επεξεργασίας κειμένου ή ευκολόχρηστου DTP (εξαρτάται από το πώς θα το δείτε), το οποίο όμως παρουσιάζει πραγματικά πολύ "δυνατά" χαρακτηριστικά, και μερικές φορές ξεπερνά και θηρία του χώρου, όπως το XPress ή το Ventura.

Πατώντας το mouse button έχετε ένα σετ από μενού, τα οποία σας οδηγούν σε άλλα κ.λπ. Τα μενού αυτά εξαφανίζονται όταν δεν τα χρειάζεστε, και έτσι, αντίθετα με τον Mac ή τον ST, υπάρχει η δυνατότητα να έχουμε στην οθόνη κάθε στιγμή την πλήρη εικόνα του κειμένου. Ο καθορισμός των διαστάσεων της σελίδας και των αποστάσεων μεταξύ των γραμμών και των χαρακτήρων γίνεται με μια ακρίβεια που εκπλήσσει - ανώτερη και από εκείνη του XPress. Η εισαγωγή κειμένου και γραφικών γίνεται με πολλούς τρόπους, ενώ επίσης πολλοί είναι και οι τρόποι που συνδυάζονται τα δύο αυτά "στοιχεία" μεταξύ τους. Εδώ θα πρέπει να πούμε ότι με τη βοήθεια ενός utility, του ChangeFSI, αρχεία εικόνων τύπου IFF, TIFF και GIF, μπορούν να μεταφερθούν από τα PCs, τον ST, την Amiga και το Mac στο Impression. Ολα αυτά μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε έχοντας μέχρι και 4 παράθυρα στην οθόνη για κάθε κείμενο, καθένα με διαφορετική κλίμακα (1-900%), και μέχρι 15 διαφορετικά κείμενα "ανοιχτά" ταυτόχρονα, αν φυσικά η μνήμη το επιτρέπει. Τα παράθυρα βέβαια είναι τόσο λιγότερο "στριμωγμένα", όσο μεγαλύτερης ανάλυσης και διάστασης monitor διαθέτετε. Επίσης σημαντική είναι η τεχνική του Impression για την επεξεργασία των fonts από την οθόνη και τον εκτυπωτή. Εκτός από το ότι χρησιμοποιούνται τεχνικές anti-aliasing με αποχρώσεις του γκρίζου για όσο το δυνατόν πιστότερη απεικόνιση της σελίδας on screen, το Impression χρησιμοποιεί τα ίδια fonts και για την οθόνη και για τον εκτυπωτή, αλλά σε διαφορετική κλίμακα. Ετσι, οι ίδιοι "πυρήνες" χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν τα fonts που φαίνονται και τυπώνονται, κάτι που μπορούν να κάνουν πολύ λίγα συστήματα στον PC και στον Mac. Το αποτέλεσμα είναι φυσικά το πραγματικό "What You See Is What You Get", μια και πραγματικά ό,τι φαίνεται τυπώνεται, με μια διαφορά στην ανάλυση (λόγω διαφορετικού dpi οθόνης και laser printer). Οσον αφορά τον scanner, θα πρέπει να πούμε ότι δεν είναι ακριβώς hand held αλλά ούτε και flatbed. Στην πραγματικότητα είναι hand held, αλλά μπορεί να προστεθεί σε αυτό και ένας μηχανισμός προώθησης σελίδας, ο οποίος αποδεικνύεται εξαιρετικά χρήσιμος σε περιπτώσεις που θέλουμε scanning απλής σελίδας ή φωτοτυπία. Η όλη κατασκευή είναι της Mitsubishi. Η ανάλυση του scanner είναι 200x200 σε μονόχρωμο mode (όσο και ένα fax) και 50x50 dpi με 16 αποχρώσεις του γκρίζου. Ο laser εκτυπωτής τέλος έχει ανάλυση 300x300 dpi, και μπορεί να τυπώσει με ταχύτητα 6 σελίδων ανά λεπτό. Για όσους όμως ενδιαφέρονται πιο ερασιτεχνικά για το σύστημα, θα πρέπει να πούμε ότι το Impression μπορεί να οδηγήσει και κοινούς εκτυπωτές 9-pin ή 24-pin, σε draft ή quality mode, με κόστος φυσικά και στο χρόνο και στην ποιότητα εκτύπωσης. Ομως δεν παύει να είναι μια λογική λύση. Ολα αυτά αποτελούν την τελευταία λύση της Computer Concepts, μια λύση που βασίζεται σε αξιοπρεπή περιφερειακά και software, "χτισμένα" γύρω από έναν πανίσχυρο υπολογιστή. Η δυνατότητά του να χρησιμοποιεί όλα τα χαρακτηριστικά του υπολογιστή, η δυνατότητα επέκτασής του με περισσότερη μνήμη, καλύτερη οθόνη και ταχύτερο επεξεργαστή, η χρήση των χρωμάτων, των μενού και των fonts, μαζί με τα προτερήματα του Impression, καθιστούν τον Αρχιμήδη πολύ ελκυστικό σε όσους θέλουν να τον χρησιμοποιήσουν στο γραφείο τους. Γιατί όχι; Ισως ο Αρχιμήδης να γίνει (εκτός των άλλων) και ο PCW της νέας δεκαετίας.



COMPUTER KISWARE SYSTEMS

ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 – 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 – 831.260
FAX (031) 831.260

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:

Απο τ... κ. ------------------------------------

Διεύθυνση ---------------- ΤΗΛ. --------

Πόλη ------------------------ Τ.Κ-------

ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ

☐ ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

PERSONAL COMPUTERS

PROFEX XT 111 (1DD,640KB, 14")	139.500
PROFEX AT 286 10MHz 1MB, EGA, 14"	263.000
PROFEX PC22 (286-12MHz). 14", 20 MB	250.000
PROFEX 2016 (286-16MHz), 14"	293.000
HYUNDAI SUPER 16TE, 1DD, 14"	112.000
HYUNDAI 286E 20MB HD, 14" οθόνη	232.000
HYUNDAI 286E 40MB HD, 14" οθόνη	249.000
HYUNDAI 386SX-16MHz 40MB HD, 14"	329.000
KISWARE XT-12MHz 1DD, 640KB, 14"	137.500
KISWARE AT 286-12MHz, 40MB 28ms	279.000
KISWARE AT 286-16MHz, 40MB 28ms	325.000
KISWARE AT 286-20MHz, 40MB 28ms	345.000
KISWARE 386SX 16 MHz, 40MB 28ms	355.000
KISWARE 386-20MHz 1dd από	370.000
KISWARE 386-25MHz 64K CACHE από	488.000

HOME COMPUTERS

AMIGA 500 (1DD, MOUSE, ΒΙΒΛΙΑ)	116.000
COMMODORE C64-II + κασετόφ.	34.500
AMIGA 2000	232.000

FLOPPY DISC DRIVES

2o DRIVE FOR AMIGA 500	25.000
2o DRIVE FOR AMIGA 2000	25.000
2o DRIVE FOR ATARI ST	25.000
360 KB DRIVE FOR PC	15.500
720 KB (3,5") WITH FRAME	18.900
1,44 MB (3,5") WITH FRAME	19.800
1,2 MB (5,25")	16.400
COMMODORE 1541-II FOR C64	34.000

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10 II, A4, 180CPS	49.200
STAR LC-10 COLOR, A4, 144CPS	64.655
STAR LC24-10 A4,170CPS	76.700
MANNESMANN TALLY MT81 A4, 130	37.900
CITIZEN 120D, A4,120CPS	37.900
CITIZEN SWIFT 24, A4,160CPS	90.085
SEICOSHA 1200 AJ, A4, 120 CPS	37.900
PROFEX MD160 A4,160CPS	37.900
PROFEX LASER LD1000, A4, 6PPM	299.000

MONITORS

COMMODORE 1084 Stereo for AMIGA	68.500
PROFEX 1430 COLOR VGA	100.800
14"VGA PAPER WHITE	42.700
PROFEX MAM 1410 MULTISCAN	119.000
14" EGA COLOR	76.700
14" PAPER WHITE	25.860
NEC 3D MULTISYNCH 14"	195.000
14" MULTISYNCH MONOCHR.	61.800
PROFEX CM14+STEREO for AMIGA	64.660

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΑ
12ΜΗΝΗ ΕΓΓΥΗΣΗ ΣΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 40/50 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ 5.25" ή 3.5"	1.510
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 80/100 >> >> >> >>	1.730
MOUSEPAD NORIS DATA	1.300
MONITOR FILTER 12" (NORIS)	3.360
MONITOR FILTER 14" >>	3.880
ΒΑΣΗ ΟΘΟΝΗΣ 12"/14"	3.360
ΒΑΣΗ ΕΚΤΥΠΩΤΗ 80 ΣΤΗΛΩΝ	3.360
ΠΛΑΣΤΙΚΟ ΚΑΛΥΜΜΑ AMIGA 500	1.730
ΚΟΦΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ	860
ΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟΣ ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΟΘΟΝΗΣ	25.000
ΒΑΣΗ ΠΥΡΓΟΥ ΜΕΤΑΛΛΙΚΗ ΜΕ ΡΟΔΕΣ	7.330
ΘΗΚΗ ΓΙΑ MOUSE	520
SET ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΥ DRIVE 3,5"/5,25"	860

ΕΙΔΙΚΑ ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ

POLAROID	10.350
POLAROID ΜΕ ΓΕΙΩΣΗ	12.070
FUJI CRT MONITOR FILTER	24.150

ΧΑΡΤΙ

12"x240MM 60g/M2 (A4) 1000φ.	1.730
A3 1000 φ.	2.590

JOYSTICKS

JOYBOARD JB-2	3.880
COMP. PRO 5000	3.450
COMP. PRO EXTRA (ΔΙΑΦΑΝΕΣ)	3.880
QUICKSHOT I	1.300
QUICKSHOT II	1.680
QUICKSHOT II TURBO	2.540
QUICKSHOT 113 (IBM-ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ)	3.360

MOUSES - SCANNERS

GENIUS MOUSE (NORIS)	10.180
MOUSE KIT GENIUS (NORIS)	11.040
GENIUS MOUSE 6000 HIRES	12.090
GENIUS MOUSE GM F301	12.760
SCANNER GENIUS GS 4500	56.000

ADD - ON - CARDS

GAME CARD PROFEX GC1	3.400
GAME ARD GC2 (4,77-16MHz)	4.270
CLOCK CARD PROFEX	5.170
HERCULES CARD/PRINTER	9.500
COLOR GRAPHICS CARD/PRINTER	9.500
DUAL (CGA/MGA) CARD/PRINTER	12.070
SUPER EGA LEVEL 3 (640x480)	25.400
SUPER EGA LEVEL 5 (800x600)	34.050
AD/DA CARD 16 KANAL/12 BIT	25.400
DISK CONTROLLER (2x1,44MB)	6.800
EPROM CARD 4 ΘΕΣΕΩΝ (2716-27512)	31.900
MULTI I/0 (GAME,2S,1P,Cont. 2x1,44)	11.650
PARALLEL PRINTER CARD	4.200
SERIAL CARD (ΔΙΠΛΗ)	6.040
MULTI I/0 AT (GAME,2S,1P)	7.500
VGA CARD K800 (800x600)	38.800
VGA CARD K1000 (1024x768)	50.000
8255 I/0 CARD	15.950
IEEE 488 CARD	42.670

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

PROFEX HARD DISK 33MB (40MS)(A500)	109.500
COMMODORE DESKTOP VIDEO DIGITIZER	177.120
MIDI -INTERFACE (AMIGA)	9.750
512Kb RAM EXPANSION (A500)	21.200
SOUND SAMPLER STEREO	12.700
2MB RAM (έως 8 MB) A2000	94.100
A2300 GENLOCK (A2000)	46.600

MOTHERBOARDS

XT-12 MHz/0 KB	16.800
AT 12 MHz/0 KB	49.600
AT 16 MHz/0 KB	73.700
AT 20 MHz/0 KB	78.450
386 SX 16 MHz	83.620
386 20 MHz	231.900
386 25 MHz 64K CACHE	349.140

KEYBOARDS

KEYBOARD 102 KEYS (XT/AT)	12.590

ΚΟΥΤΙΑ - ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ

AT BOX ME 200Watt Τροφοδοτικό	31.000
200 Watt ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ	15.500
MINI TOWER BOX (με τροφοδοτ.)	33.600
TOWER BOX (με τροφοδοτικό)	58.750

ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

8087-10 MHz	42.670
80287-10 (έως 13 MHz)	55.170

ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ

5.25" NONAME	78
5.25"PROFEX, PRECISION	86
5.25" FUJI, BASF, DATALIFE, KODAK	172
5.25" DATALIFE PLUS (TEFLON)	216
3,5" NONAME 2DD	172
3,5" PROFEX 2DD	216
3.5"PRECISION	259
3,5" BASF, FUJI, KODAK, DATALIFE	345
3,5" HD KODAK, FUJI	776
3" MAXELL CF2	605

HARD DISKS

20MB 65MSEC + CONTROLLER	53.450
20MB 28MSEC + CONTROLLER	62.900
30MB 28MSEC MFM+CONTROLLER	74.150
40MB 28MSEC + CONTROLLER	81.900
FILECARD WD 20 MB	64.655
FILECARD WD 30 MB	75.000

ΤΡΟΦΟΔΟΤ. ΑΔΙΑΛΕΙΠΤΟΥ ΠΑΡΟΧΗΣ (UPS)

USV 500 VA	84.500

ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ ☐
+ ΦΠΑ 16% ☐
ΤΕΛΙΚΟ ΠΟΣΟ ☐

+ ΤΑΧΥΔΡ. ΕΞΟΔΑ

Οταν ο υπολογιστής γίνεται... σεφ!

Λέγεται απλά Cookdisk, και είναι ικανό να αναλάβει την κουζίνα σας. Πρόκειται βλέπετε για έναν ηλεκτρονικό... τσελεμεντέ! Το Cookdisk περιλαμβάνει μόνο μια δισκέτα, και τρέχει σε οποιονδήποτε PC. Σας προσφέρει περίπου 2.000 συνταγές ταξινομημένες κατά κατηγορία, θερμοκρασία ψησίματος, διαδικασία, υλικά και αρκετές ακόμη λέξεις-κλειδιά. Εκτός όμως από αυτά, μπορεί να σας υπολογίσει τις θερμίδες που θα πάρετε για κάθε φαγητό που διαλέξατε, και ακόμη μπορεί να σας υπολογίσει μόνο του τη συνολική ποσότητα υλικών που θα χρειαστείτε για τις μερίδες που εσείς ζητήσατε. Τέλος, αν το ενημερώσετε για τιμές, μπορεί να σας φτιάξει και καταλόγους για τα ψώνια σας και πόσα χρήματα περίπου θα ξοδέψετε. Ομως οι δυνατότητές του δεν σταματούν εδώ. Περιλαμβάνει ακόμη μια ειδική βιβλιοθήκη με πληροφορίες σχετικά με είδη κρασιών και τυριών, καθώς και οδηγίες υγιεινής διατροφής. Ωρα είναι να μεταφέρουμε τον PC στην κουζίνα...

Chicken Medical Software

Το λένε "chook crook", και στην αυστραλιανή "καθομιλουμένη" σημαίνει "άρρωστο κοτόπουλο" (λίγη δίαιτα βασισμένη στο καλαμπόκι θα σας βοηθήσει να το προφέρετε σωστά). Τι είναι αυτό, θα μου πείτε. Ε λοιπόν, είναι ένα "έμπειρο σύστημα" (expert system), το οποίο ανακατεύεται με επιτυχία με τα πίτουρα, χωρίς να το τρώνε οι κότες. Στην περίπτωσή μας αντίθετα, οι κότες ωφελούνται από το πρόγραμμα, το οποίο αποτελεί τον οικογενειακό τους γιατρό. Το chook crook τρέχει σε οποιονδήποτε συμβατό, και μπορεί να διαγνώσει προβλήματα υγείας στα συμπαθή πτηνά, και να συστήσει την κατάλληλη θεραπεία. Για να τα καταφέρει, χρησιμοποιεί τη μέθοδο των ερωτήσεων: Ο ιδιοκτήτης (και όχι τα κοτόπουλα) πρέπει να απαντήσει σε ειδικές ερωτήσεις που του απευθύνει ο υπολογιστής. Οι ερωτήσεις είναι οι γνωστές που απευθύνει κάθε γιατρός, όπως για παράδειγμα "το κοτόπουλό σας βήχει ή φταρνίζεται;", και αρκετές με παρόμοιο περιεχόμενο. Πέρα πάντως από το... αστείο της υπόθεσης, η πτηνοτροφική θεραπεία με τη βοήθεια υπολογιστή είναι μια πολύ χρήσιμη και αποδοτική τεχνική, και η επιτυχία της θ' ανοίξει το δρόμο για τη δημιουργία μιας πρωτότυπης database για τις ασθένειες όλων των ζώων της χώρας.

Η Computers Κανέλλης επεκτείνεται

Η βορειοελλαδίτικη εταιρία COMPUTERS ΚΑΝΕΛΛΗΣ, η οποία ως γνωστόν ασχολείται αποκλειστικά με τους δημοφιλείς υπολογιστές ATARI ST και AMIGA, στα πλαίσια επέκτασης των δραστηριοτήτων της και βλέποντας τις τάσεις της αγοράς της Θεσ/νίκης, ίδρυσε πρόσφατα και νέο κατάστημα επί της οδού Αγγελάκη 23, στο κέντρο της πόλης. Στο νέο ευρύχωρο κατάστημα, εκτός από τους παραπάνω υπολογιστές και τα περιφερειακά τους, μπορείτε επίσης να βρείτε και ένα νέο προϊόν, το οποίο άρχισε ήδη να διαθέτει η COMPUTERS ΚΑΝΕΛΛΗΣ. Πρόκειται για ένα νέο τύπο επεκτάσεων μνήμης για ATARI ST, και το χαρακτηριστικό που κάνει τις επεκτάσεις αυτές επαναστατικές είναι ότι μπορούν να τοποθετηθούν ακόμα και από τον πιο άσχετο με τα ηλεκτρονικά χρήστη. Οι επεκτάσεις αυτές, οι οποίες μέχρι τώρα ήθελαν 300 περίπου κολλήσεις για τα τσιπάκια και τους πυκνωτές, τοποθετούνται τώρα απλά και γρήγορα (σε 20 περίπου λεπτά) επάνω στη βάση του τσιπ MMU (Memory Management Unit) του ST σας. Το πακέτο συνοδεύεται από ελληνικές οδηγίες και φωτογραφίες, και διατίθεται σε χωρητικότητες των 512 KB, 2 MB και 4 MB. Το τηλέφωνο της COMPUTERS ΚΑΝΕΛΛΗΣ το οποίο μπορείτε να καλείτε για τυχόν πληροφορίες, είναι το 236101.

Ταχύρρυθμα εκπαιδευτικά τμήματα από τη Logic Line

Το ινστιτούτο Πληροφορικής LOGIC LINE AE, με την ευκαιρία του καλοκαιριού, άρχισε τη διοργάνωση μιας νέας σειράς ταχύρρυθμων σεμιναρίων για τους μήνες Μάιο - Ιούλιο & Αύγουστο - Σεπτέμβριο με ολιγομελή τμήματα. Στα σεμινάρια στα οποία διδάσκονται Εισαγωγή στους υπολογιστές, GW-BASIC, MS-DOS, PASCAL, COBOL, C, dBASE, καθώς και έτοιμα πακέτα, θα χρησιμοποιείται ένας υπολογιστής ανά σπουδαστή, και θα υπάρχουν ειδικά τμήματα για μαθητές, φοιτητές και επαγγελματίες, καθώς και για συγκεκριμένους κλάδους επαγγελματιών, ανάλογα με το αντικείμενο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην έδρα της σχολής, στην οδό Εγνατίας 128, ή στα τηλ. 263717 & 262078.

Συνεργασία Computer Life & Micro Way

Η εταιρία MICRO WAY computers, που βρίσκεται στην οδό Π. Χαρίση 35 στην πόλη της Κοζάνης, ανακοίνωσε πρόσφατα την έναρξη συνεργασίας με τη γνωστή εταιρία της Θεσσαλονίκης COMPUTER LIFE. Η συνεργασία θα γίνει στον τομέα των υπολογιστών OLIVETTI, των οποίων η COMPUTER LIFE είναι εξουσιοδοτημένος dealer, και θα καλύπτει όλη τη γκάμα των προϊόντων της OLIVETTI: Για την ώρα διατίθενται τα μοντέλα M250, M290 και M300, καθώς και η σειρά M380XP έως και το M380XP9. Στη γκάμα των προϊόντων συμπεριλαμβάνονται και τα νέα μοντέλα PCS86 και PCS286 με επεξεργαστές 8086 και 80286 αντίστοιχα, τα οποία χαρακτηρίζονται από την πολύ καλή ποιότητα κατασκευής, τα γρήγορα περιφερειακά και το πραγματικά όμορφο design, που χαρακτηρίζει άλλωστε και όλα τα προϊόντα της OLIVETTI. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε επίσης στο software που συνοδεύει τα νέα μηχανήματα, και είναι ενδεικτικό της υψηλής ποιότητάς τους: Εκτός από τα κλασικά πια MS-DOS και GW-BASIC που συνοδεύουν τους υπολογιστές, υπάρχουν και ειδικά προγράμματα εκμάθησης (tutorial) και προγράμματα αυτοδιάγνωσης βλαβών (diagnostics).



Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε είτε να επισκεφθείτε τον εκθεσιακό χώρο του MICRO WAY, είτε να καλέστε το 0461/22588.

Kisware:

Νέα προϊόντα

Πολλά νέα προϊόντα για τη δημοφιλή AMIGA παρέλαβε πρόσφατα και άρχισε να διαθέτει στην ελληνική αγορά το γνωστό Computer shop KISWARE. Τα νέα προϊόντα, όπως μας είπε ο υπεύθυνος του καταστήματος, διατίθενται σε τιμές πολύ φθηνότερες από τις μέχρι τώρα υπάρχουσες, και οι νέες τιμές τους ανέρχονται στα 2/3 περίπου των αντίστοιχων παλαιών. Στα προϊόντα αυτά περιλαμβάνονται επεκτάσεις μνήμης 512 KB, Stereo Sound Samplers, Lightpens τα οποία λειτουργούν και σαν mouse, καθώς και επέκταση 2-8 MB για την AMIGA 2000. Το KISWARE βρίσκεται στην οδό Β. Ολγας 93 και απαντά στα τηλ. 857551 και 831260.

ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,
Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου, και σου γράφω για να μου λύσεις μία απορία: Μπορείς να μου πεις πώς μπορώ να επέμβω με το Discology 5.1 στο directory μιας δισκέτας, έτσι ώστε όταν δίνω την εντολή cat, να μη βγάζει τον πραγματικό κατάλογο, αλλά κάτι που θέλω εγώ;
Δ. Παναγιωτάκης

Η "δουλειά" που θέλεις να κάνεις έχει περιγραφεί λεπτομερώς στη σειρά HACKING. Ωστόσο, θα σου υπενθυμίσω μερικά βασικά πράγματα που σου χρειάζονται. Αυτό που πρέπει να εκμεταλλευτείς, είναι τα "ωφέλιμα" bytes κάθε ονόματος στο directory. Τα ωφέλιμα αυτά bytes είναι τα 1-11 (αρχίζω την αρίθμηση από το 0 που αντιπροσωπεύει τον αριθμό user). Ο,τι θες να εμφανιστεί στην οθόνη, πρέπει να γραφτεί σε αυτό το διάστημα. Φυσικά, αν ο χώρος δεν σε φτάνει, μπορείς να "δανειστείς" μερικά bytes από την επόμενη εγγραφή κ.ο.κ. Σου υπενθυμίζω επίσης ότι κάθε εγγραφή στο directory καταλαμβάνει 32 bytes, και ότι έχεις στη διάθεσή σου 64 τέτοιες εγγραφές. Καλή τύχη στους πειραματισμούς σου!

Αγαπητό PIXEL,
Εχω ένα ST, και παρόλο το ενδιαφέρον μου γι' αυτόν, έχω απορίες για κάτι πράγματα:
1) Φτιάχνω ένα πρόγραμμα, και θέλω να τρέξει πρώτα αυτό, και μετά έναν άλλο φάκελο. Ποια εντολή μου κάνει, και πώς συντάσσεται; 2) Ποια είναι η εντολή που σβήνει τη λέξη OUTPUT, για να τρέξει ένα πρόγραμμα χωρίς τα Desk, File, Options κ.λπ.
Ευχαριστώ
Α. Παναγιωτίδης

Φίλε μας, η ερώτησή σου είναι ασαφής. Κατ' αρχάς, δεν αναφέρεις ποια γλώσσα προγραμματισμού χρησιμοποιείς. Κάθε διάλεκτος έχει και τις δικές της παραλλαγές όσον αφορά τις εντολές. Από τη δεύτερη ερώτησή σου, μαντεύω ότι η γλώσσα που χρησιμοποιείς πρέπει να είναι η ATARI BASIC. Σε αυτήν, η εντολή που ζητάς, είναι η CHAIN. Αυτή παίρνει σαν παράμετρο το πρόγραμμα που θες να τρέξεις.
2) Εδώ ατύχησες. Αυτό που ζητάς δεν γίνεται με μία εντολή, αλλά με ολόκληρη σειρά από POKES και CALLs στο TOS. Η λύση βρίσκεται στη στήλη PEEK & POKE.

Αγαπητό PIXEL,
Πριν σε ευχαριστήσω για τη δημοσίευση του γράμματός μου (όταν θα γίνει), θα ήθελα να σας παρακαλέσω να δημοσιεύσετε hints και λύσεις για text adventures (όχι μόνο λύσεις για τα παιχνίδια του τύπου Larry κ.λπ.). Προχωρώντας στο κυρίως θέμα, θέλω να θέσω τις εξής ερωτήσεις:
α) Είναι δυνατόν να ενώσουμε μέσω των RS 232 έναν ATARI 520 και μία Amiga 500 χωρίς modem (άρα και χωρίς τηλεφωνική γραμμή); Πώς μπορώ να φτιάξω το καλώδιο, με σκοπό να ανταλλάζω κείμενο, έχοντας φυσικά το ανάλογο πρόγραμμα επικοινωνίας;
β) Για την Α 500 έχουν κυκλοφορήσει πολλές επεκτάσεις μνήμης εκτός από την Α 501. Πόσο όμως είναι συμβατές με αυτήν;
γ) Στα auto-boot προγράμματα που δεν δουλεύουν με επέκταση, είμαι αναγκασμένος να την αφαιρώ από κάτω;
Ενας τακτικότατος αναγνώστης σου
Γ. Κανατάς

Για τα adventures καλύτερα είναι να απευθύνεσαι στον αποκλειστικά υπεύθυνο για τις στήλες, Α. Τσουρινάκη. Γράψ' του ένα γράμμα και ζήτα του τη λύση που ψάχνεις εδώ και πολλά χρόνια (χρειάζεται βέβαια και κάποιο γραμματόσημο!).
α) Φυσικά και μπορείς να ενώσεις τον ST με την Α 500. Το καλώδιο που πρέπει να φτιάξεις εξαρτάται από τα προγράμματα επικοινωνίας που θα χρησιμοποιηθούν. Τα βασικά σήματα που πρέπει να αντιστρέψεις είναι τα TXD, RXD, DCD και DTR. Πιο συγκεκριμένα, το RXD του ενός πρέπει να πάει στο TXD του άλλου, και αντίστοιχα το DCD του ενός πρέπει να πάει στο DTR του άλλου. Υπάρχει περίπτωση να χρειαστεί να αντιστρέψεις και τα CTS και RTS, αλλά αυτό εξαρτάται από τα προγράμματα που θα χρησιμοποιηθούν. Αν μπορείς με κάποια επιλογή να τα αφαιρέσεις, τότε γλυτώνεις μερικές κολλήσεις.
β) Λογικά πρέπει να είναι συμβατές, γιατί διαφορετικά δεν θα πουλούσαν ούτε ένα κομμάτι! Και βέβαια, μην ξεχνάς ότι είναι και πιο φθηνές από την Α 501.
γ) Δεν είναι απαραίτητο, εκτός αν το πρόγραμμα κολλάει. Εδώ θα διαπιστώσεις πόσο χρήσιμες είναι οι επεκτάσεις που μπορούν να "εξαφανίζονται" από την configuration του μηχανήματος με ένα απλό διακοπτάκι..
Οπωσδήποτε μία υποβρύχια επιδρομή στη θύρα επέκτασης είναι πολύ περισσότερο χρονοβόρα από το γύρισμα ενός διακόπτη!

Αγαπητό PIXEL,
Θα ήθελα να σου υποβάλω μερικές ερωτήσεις:
α) Θέλω να μου πεις αν υπάρχει η δυνατότητα επέκτασης της μνήμης του 6128, και αν ναι, με ποιον τρόπο μπορεί να γίνει; Αν βάλω επέκταση, θα καλυτερεύσουν τα γραφικά και ο ήχος, ή όχι; Αν όχι, υπάρχει κάποιος άλλος τρόπος καλυτέρευσής τους;
β) Είμαι μανιακός με τα flight simulations. Μπορείς να μου συστήσεις μερικά για τον 6128;
γ) Μπορώ με τυχόν επέκταση μνήμης και δυνατοτήτων γραφικών να τρέξω προγράμματα μεγαλύτερων Amstrad; Θα χρειαστεί και δεύτερο disk drive;
Ελπίζω να μη σε κούρασα
Λ. Σουλφόπουλος

Αγαπητέ Λευτέρη, ιδού οι απαντήσεις που ζητάς: α) Ναι, ο 6128 (αλλά και οι 464 και 664) μπορεί να αυξήσει τη μνήμη του, αλλά ναι μεν για τους δύο (464 και 664) έχει νόημα, για τον 6128 όμως είναι μία εντελώς άστοχη κίνηση. Δυστυχώς, η παραπανήσια μνήμη (όσο μεγάλη κι αν είναι) δεν πρόκειται να αξιοποιηθεί ποτέ (ή μάλλον σχεδόν ποτέ) από τα προγράμματα που κυκλοφορούν στην αγορά. Και στο κάτω κάτω, είναι λογικό, αν αναρωτηθείς πόσοι έχουν πάνω από 128K στον Amstrad τους. Και βέβαια η παραπανήσια μνήμη δεν αυξάνει της δυνατότητες του υπολογιστή όσον αφορά τα γραφικά και τον ήχο. Αλλος τρόπος βελτίωσης γραφικών και ηχητικών δυνατοτήτων δεν υπάρχει (και ούτε πρόκειται να υπάρξει, γιατί κανένας δεν είναι τόσο παλαβός ώστε να ρισκάρει τη συμβατότητα των 6128, μόνο και μόνο για να αυξήσει τις γραφικές δυνατότητες του υπολογιστή - βλέπε γνωστά παθήματα γνωστής εταιρίας!).
β) Δυστυχώς και εδώ η απάντηση είναι κάπως αποθαρρυντική! Αν είσαι όντως φανατικός οπαδος των flight simulations, τότε σίγουρα δεν πρόκειται να ικανοποιηθείς από την ποιότητά τους στον 6128 (το ίδιο ισχύει σε όλα τα οκτάμπιτα μηχανήματα, για να μην κατηγορούμε συνεχώς τον άμοιρο home της Amstrad!). Αν θες να "ζήσεις" πραγματικά simulations, τότε θα πρέπει να έχεις κάτι παραπάνω από 6128, και βέβαια αναφέρομαι σε 16-bit φόρμουλες, όπως Atari, Amiga PCs κ.λπ. Πληροφοριακά ξέρω ότι στον 6128 υπάρχει το Ace και το F-15 Strike Eagle. Το δεύτερο πλησιάζει σαφώς την έννοια simulation σε σχέση με το πρώτο, το οποίο είναι κυριολεκτικά για μωρά παιδιά! Υπάρχει και ένα simulation ελικοπτέρου (αν ενδιαφέρεσαι), το Tomahawk. Ολα όμως είναι αρκετά παλιά προγράμματα και αρκετά δύσκολα στο να τα βρεις.
γ) Τι ωραία που θα ήταν, αν γινόταν αυτό που λες! Μα και βέβαια είναι αδύνατο! Αφού τα PCs της Amstrad έχουν τελείως διαφορετική δομή και επεξεργαστή. Μου φαίνεται ότι πρέπει ν' αλλάξεις μηχάνημα!

ΒΗΜΑΤΑ

Αγαπητό PIXEL,
Περιττό θα ήταν να άρχιζα να επαινώ τους συντάκτες σου, για το όμορφο περιοδικό που μας προσφέρουν. Νομίζω ότι το PIXEL θα παραμείνει πάντα το καλύτερο περιοδικό!
Και τώρα στο "ψητό": Είμαι 12 1/2 χρονών, κι έχω έναν 6128. Πρόσφατα αγόρασα το Double Dragon, το οποίο "περιποιήθηκα" καταλλήλως, μέχρι πριν λίγες μέρες, οπότε μου συνέβη το εξής παράξενο: Το πρόγραμμα αρνιόταν να φορτώσει, και μου έβγαζε το μήνυμα
RESUME missing in 6321
Press PLAY then any key:
Θέλω να σε ρωτήσω τι ακριβώς συμβαίνει, και πώς μπορώ να ξαναπαίξω το Double Dragon.
Με εκτίμηση

Χ. Σπανός

Κατ' αρχάς, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Το πρόβλημα που σου παρουσιάστηκε, μπορεί να οφείλεται ή στη δισκέτα ή σε κάποιο περιφερειακό που μπορεί να έχεις συνδέσει στον υπολογιστή. Αν δεν έχεις συνδέσει τίποτα έξτρα στον 6128, τότε σίγουρα φταίει η δισκέτα. Θα σου συνιστούσα να μην ξανατρέξεις το παιχνίδι, γιατί απ' ό,τι φαίνεται, κολλάει άσχημα και μπορεί να σου κάνει και κάποια ζημιά. Δεν έχεις παρά να πας τη δισκέτα στο μαγαζί απ' όπου την αγόρασες, για να σου την αλλάξουν.

Αγαπητό PIXEL,
Πρέπει πρώτα να σου πω συγχαρητήρια για την ύλη σου, γιατί είμαι αληθινά ενθουσιασμένος από αυτή.
Εχω έναν 6128, και πριν από μερικές μέρες μου παρουσιάστηκε το εξής πρόβλημα: Από κάποια λάθος αντιγραφή, δεν αντιγράφηκε καλά από μία δισκέτα ένα παιχνίδι. Οταν πήγα να το τρέξω, η οθόνη μαύρισε και σταμάτησε εκεί, αλλά το drive δούλευε. Πήγα να κάνω reset με τα τρία γνωστά πλήκτρα, αλλά προς μεγάλη μου έκπληξη το drive άρχισε να χτυπάει περίεργα και πολύ γρήγορα. Εκλεισα τον υπολογιστή όσο πιο γρήγορα μπορούσα, και τον ξανάνοιξα. Από εκείνη τη στιγμή και πέρα, όποτε δίνω την εντολή cat, ο υπολογιστής μου απαντά με το μήνυμα λάθους Bad command. Αμέσως υπέθεσα ότι το drive μου είχε κολλήσει (από προηγούμενη εμπειρία που είχα), κι έτσι δοκίμασα το listing της στήλης PEEK & POKE του Φεβρουαρίου '90, το οποίο ξεκολλά την κεφαλή. Το αποτέλεσμα ήταν ότι μετά από λίγη ώρα ο υπολογιστής δεν απαντούσε με το μήνυμα Read fail (όπως αναφέρεται σχετικά στη στήλη), αλλά γινόταν reset.
Σε παρακαλώ να μου πεις τι πρέπει να κάνω, για να λύσω αυτό το πρόβλημα.

Β. Τσιάτσης

Υ.Γ. Μήπως μπορεί να γίνει κάτι με κάποιο κατσαβίδι ή άλλο εργαλείο;

Αρχίζω με το υστερόγραφό σου: ΠΟΤΕ ΜΑ ΠΟΤΕ μη χρησιμοποιείς τέτοιου είδους "εργαλεία" για να φτιάξεις το drive σου! Το μόνο που θα καταφέρεις, είναι να το χαλάσεις χειρότερα! Ας δούμε τώρα την περίπτωσή σου με ψυχραιμία. Το drive δεν φαίνεται να έχει πρόβλημα. Αυτό που υποψιάζομαι, είναι ότι έχει καεί η ROM 7 του DOS. Εφτασα σε αυτό το συμπέρασμα από το γεγονός ότι ο 6128 δεν συμπεριφέρεται όπως θα αναμενόταν. Θα έπρεπε δηλαδή να σου βγάζει οπωσδήποτε κάποιο μήνυμα του τύπου Read fail Retry, Ignore or Cancel? Επίσης, το πρόγραμμα του PEEK & POKE που έτρεξες, υποχρεωτικά έπρεπε να σου βγάλει αυτό το μήνυμα (το έχω δει να τρέχει και να ξεκολλά άπειρες φορές το drive του 6128 που έχουμε εδώ στο PIXEL). Ολα αυτά δείχνουν ότι μάλλον έχει καεί η ROM. Αυτό δεν είναι κάτι τραγικό, αν σκεφτείς ότι η ROM κοστίζει πολύ λιγότερα από την αλλαγή του drive (το οποίο όμως μπορεί και να τα έχει «τινάξει» μετά από τέτοια βάρβαρα χτυπήματα). Οπως καταλαβαίνεις, πρέπει να πακετάρεις τον 6128 και να τον στείλεις για service. Βέβαια, ελπίζω να έχεις πληκτρολογήσει σωστά το listing! Ελεγξέ το για να είσαι 100% σίγουρος. Αν το έχεις πληκτρολογήσει λάθος, τότε μπορεί ο 6128 να μην έχει τίποτα.



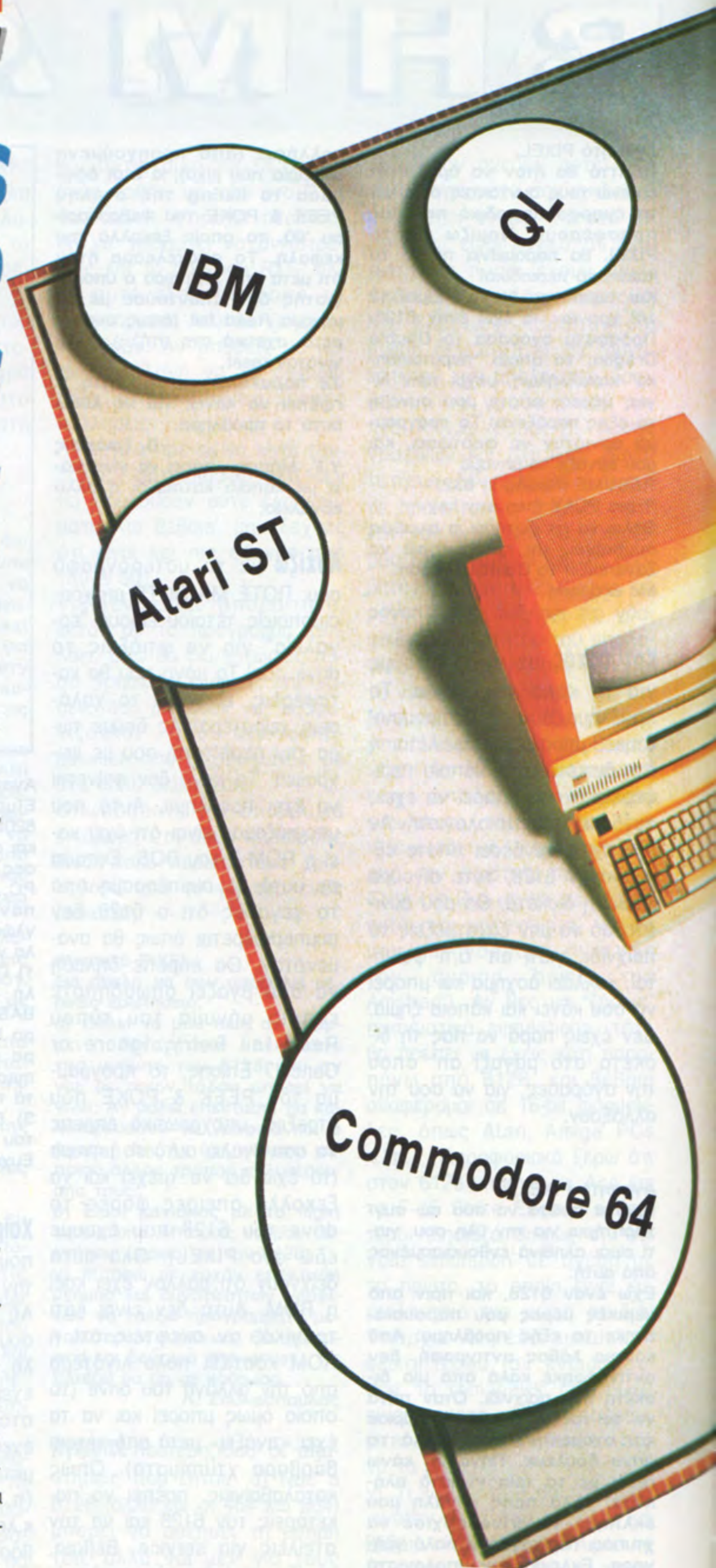
Αγαπητό PIXEL,
Είμαι κάτοχος ενός ATARI 520STFM. Σου έχω ξαναγράψει, και σε ευχαριστώ που με βοήθησες στην επιλογή ενός home PC. Ομως τώρα έχω απορίες πάνω στον computer και τη γλώσσα του, τις οποίες θα ήθελα να μου λύσεις - αν γίνεται.
1) Ποια είναι η αντίστοιχη εντολή της INKEY$ στην ATARI BASIC; 2) Ποιο είναι το καλύτερο Hacking και ποιο το καλύτερο assembler / disassembler / macroassembler πρόγραμμα, κατά τη γνώμη σου, για το ATARI; 3) Ποιες είναι οι δυνατότητες του Multiface ST;
Ευχαριστώ πολύ

Μ. Παυλίδης

Χαίρομαι που οι απαντήσεις που σου έδωσα βοήθησαν για την αγορά του home PC σου. Ας δουμε τώρα τις απορίες σου: 1) Μα νομίζω ότι η εντολή είναι ακριβώς η ίδια! Δεν έχει καμία απολύτως διαφορά στον ST. Αλλά ακόμα κι αν έχει, αυτή θα είναι μία παράμετρος που μπορεί να δέχεται (π.χ. INKEY(1), INKEY(2) κ.λπ.). Δεν έχεις παρά να διαβάσεις το κατάλληλο κεφάλαιο του manual της BASIC.
2) Εδώ μας ρωτάς δύσκολα. Εξαρτάται από τις δυνατότητες που θέλεις να έχει, την ευκολία στη χρήση κ.λπ. Εγώ χρησιμοποιούσα ένα μίγμα. Συγκεκριμένα, σαν macroassembler είχα τον GENST και σαν disassembler το RAID. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι κι εσύ πρέπει «σώνει και καλά» να χρησιμοποιήσεις τα ίδια. Για παράδειγμα, το disassembler του GENST (το MONST δηλαδή) είναι επίσης αρκετά καλό (ειδικά η τελευταία του έκδοση). Και κάτι ακόμα: Ολοι οι assemblers που κυκλοφορούν για τους ST, είναι και macroassemblers. Αν βρεις πρόγραμμα που δεν υποστηρίζει macro-εντολές, τότε θα πρέπει να είναι πολύ "φτηνιάρικο", και σίγουρα δεν θα σου το συνιστούσα. 3) Οι δυνατότητες του Multiface για τους ST είναι, πάνω-κάτω, όμοιες με αυτές που ξέραμε από τους Spectrum και Amstrad. Επιτρέπεται το σώσιμο της μνήμης με το πάτημα ενός κουμπιού, PEEK, POKES μέσα στη RAM κ.λπ. Φυσικά, για να μην παρατηρηθούν φαινόμενα πειρατείας, οι κατασκευαστές του Multiface δεν επιτρέπουν στα προγράμματα που έχουν σωθεί με αυτό να φορτώνονται, αν πρώτα δεν έχει συνδεθεί στο ST η συσκευή (το ίδιο ακριβώς έχουν κάνει και στους CPC). ■

Emulators για Home Computers

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΜΕ ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΕΣ



Ποιος είπε ότι η μαγεία δεν υπάρχει πια στις μέρες μας; Υπάρχει, και μάλιστα είναι πολύ διαδεδομένη στην Πληροφορική. Απλά, τώρα πια οι επίδοξοι μάγοι δεν κρατούν ένα μαγικό ραβδάκι για να μεταμορφώσουν τον υπολογιστή τους, αλλά ένα κομμάτι μαγνητικού μέσου. Τι θα λέγατε, φίλοι χρήστες ενός ST ή μιας Amiga, να απαρνηθείτε το GEM και το Workbench, και να δείτε στην οθόνη σας μηνύματα όπως "Welcome to... Macintosh" ή "MS-DOS version 4.01"; Όχι, όχι, μην ανησυχείτε: Οι υπολογιστές σας δεν πρόκειται να πάθουν απολύτως τίποτα.

● του Γ. Κυπαρίσση

Ο όρος emulation πολύ απλά σημαίνει: "Να γίνεις σαν...", δηλαδή να μπορεί ο υπολογιστής σας να κάνει αυτά που κάνει κάποιος άλλος υπολογιστής σε όλους τους τομείς. Μιλάμε φυσικά για περιπτώσεις όπου οι υπολογιστές είναι τελείως διαφορετικοί μεταξύ τους από άποψη hardware, και ούτε είχε προβλεφθεί από τους κατασκευαστές τους η δυνατότητα χρήσης των προγραμμάτων του ενός από τον άλλο (γιατί αλλιώς μιλάμε για συμβατότητα, όχι για emulation).

Ποιοι είναι όμως οι λόγοι που οδήγησαν σε αυτή την "ιδιότροπη" απαίτηση; Η απάντηση είναι αρκετά απλή: Το να διαλέξει κανείς έναν υπολογιστή είναι σίγουρα μια "προσωπική" απόφαση. Πολλές φορές είναι εύκολο: Π.χ. απλά γιατί αυτό το φανταστικό παιχνίδι που έχουμε παίξει στα "ουφάδικα" υπάρχει μόνο στον Patari GT (και γενικά επειδή θέλουμε να παίζουμε ωραία παιχνί-

ξει τα παιχνίδια θα στερηθεί σοβαρών εφαρμογών, και το αντίστροφο. Ετσι, όσο κι αν είστε ευχαριστημένος με τον υπολογιστή σας, πάντα ο πειρασμός θα σας επισκεφθεί ένα ήσυχο βράδυ, για να σας φέρει στο μυαλό εικόνες από αυτούς που συνήθως εννοούμε σαν "πραγματικούς υπολογιστές": Τον IBM PC (τους συμβατούς γενικά) και την οικογένεια των Apple Macintosh, οι οποίοι έχουν στη διάθεσή τους έναν σεβαστό όγκο από επαγγελματικές εφαρμογές ποιότητας.

Στην περίπτωση αυτή συμβαίνουν δύο τινά: Ή βγαίνετε στα μαγαζιά και αγοράζετε ένα συμβατό ή ένα Mac (εάν έχετε πρόχειρο ένα εκατομμύριο για ξόδεμα), ή... κάνετε emulation.

"ΠΡΟΔΟΜΕΝΕΣ" ΥΠΟΣΧΕΣΕΙΣ

Ενας ακόμη βασικός λόγος που έκανε αισθητή την ανάγκη ύπαρξης των emulators είναι οι υποσχέσεις των εταιριών, οι οποίες ποτέ δεν έγιναν πραγματικότητα (χωρίς συχνά να φταίνε οι ίδιες οι εταιρίες). Οταν για παράδειγμα εμφανίστηκε ο ST για πρώτη φορά, όλοι μίλησαν για το "φονιά του Macintosh", μια και πρόσφερε την ίδια (μάλλον περισσότερη) τεχνολογία υψηλών προδιαγραφών των Macintosh εκείνης της εποχής, σε ένα κλάσμα της τιμής τους. Ετσι όλοι θα περίμεναν ότι ένα πλήθος από software houses και "σοβαροί" αγοραστές θα στρέφονταν στη φτηνή και αξιόπιστη εναλλακτική λύση. Ομως αυτό δεν έγινε ποτέ. Ακόμα και σήμερα οι χρήστες των ST κοιτούν με πικρία το desktop με το μηλαράκι να γεμίζει με προγράμματα, όπως το Adobe Illustrator, το Ready-Set-Go ή το Quark Xpress. Φανταστείτε λοιπόν κάποιος να τους έδινε κάποιο μαγικό ραβδάκι, που θα μετέτρεπε τον ST σε Mac! Ε, εντάξει, δεν είναι ραβδάκι, τους βγήκε cartridge, αλλά δεν νομίζω ότι μας πειράζει.

ΕΤΣΙ ΛΟΙΠΟΝ...

Η αξιόλογη υπολογιστική δύναμη που προσφέρουν οι σημερινοί home (ο Θεός να τους πει home) υπολογιστές, τους δίνει τη δυνατότητα να εκτελέσουν εργασίες που λίγο πιο πριν θεωρούνταν αδιανόητες. Δεν θα πρέπει να ξεχνάμε ότι ένα πρόγραμμα emulator στην πραγματικότητα δεν κάνει τίποτε άλλο από το να "μιμείται" τις εντολές του hardware του άλλου computer, και τις βασικές λειτουργίες του "ξένου" BIOS. Αυτό σημαίνει ότι κάθε εντολή προγράμματος που τρέχει μέσω emulator πρέπει πρώτα να "μεταφραστεί" και κατόπιν να εκτελεστεί με βάση το hardware του δικού μας υπολογιστή, χωρίς το πρόγραμμα να "καταλάβει" τίποτα τέτοιο. Καθόλου παράξενο λοιπόν που οι software emulators είναι κατά κανόνα σχετικά αργοί, σε σχέση με τους hardware emulators. Οι πρώτοι χρησιμοποιούν μόνο κώδικα προγράμματος, ενώ οι δεύτεροι χρησιμοποιούν και κάποια κυκλώματα hardware του πρώτου υπολογιστή, ώστε να υποβοηθούνται λίγο οι διαδικασίες. Ομως αυτό δεν είναι κανόνας: Εάν υπάρχει "συγγενική" σχέση μεταξύ του hardware των δύο υπολογιστών, και οι προγραμματιστές είναι ικανοί, τότε όσον αφορά την ταχύτητα το ποσοστό επιτυχίας είναι 130%. Κλασικό παράδειγμα το Aladin για τον ST. Ομως αρκετά η πολυλογία, δεν νομίζετε; Ας δούμε τι emulators υπάρχουν και για ποιους υπολογιστές.

Macintosh

Amiga

δια), ή γιατί το πρόγραμμα αυτό που κυκλοφορεί στη Lamiga είναι αυτό ακριβώς που ψάχνετε (και δευτερευόντως γιατί έχει φοβερά γραφικά και ήχο).

Δυστυχώς όμως, στον κόσμο μας τίποτε δεν είναι τέλειο: Υπολογιστές που να τα "έχουν όλα", δεν υπάρχουν. Οποιος διαλέ-

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

ATARI ST ΟΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΟΙ EMULATORS

VT 52 EMULATOR (!)

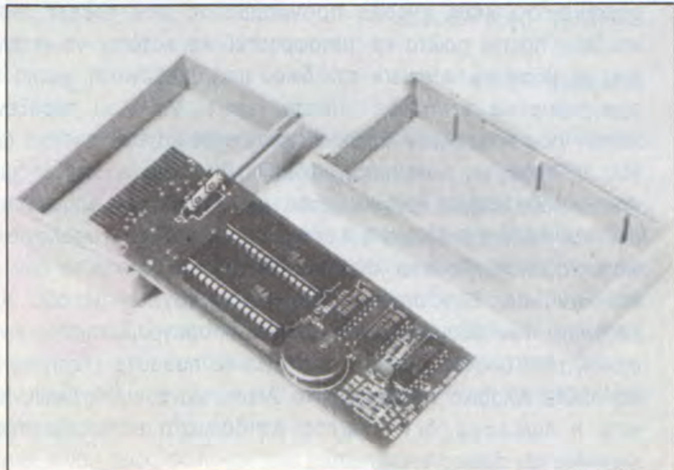
Κι όμως, έναν emulator τον έχετε μαζί σας από την πρώτη στιγμή που αγοράζετε τον υπολογιστή! Είναι ο VT 52 emulator, ένα πρόγραμμα που οι περισσότεροι από εμάς σίγουρα πιστεύουν ότι το ονόμασαν έτσι από... λάθος, μια και κανείς δεν κατάλαβε τι εξομοιώνει αυτό το πρόγραμμα επικοινωνιών. Τα πράγματα όμως είναι διαφορετικά, και να γιατί: Οι περισσότερες λειτουργίες στον τομέα των τηλεπικοινωνιών με υπολογιστή βασίζονται στη φιλοσοφία ότι ο υπολογιστής του χρήστη είναι ένα πληκτρολόγιο και μια οθόνη συνδεδεμένα απευθείας με το "μακρινό" υπολογιστή. Αυτό έχει τις ρίζες του στα πρώτα χρόνια της ιστορίας των μικροϋπολογιστών. Ολοι οι υπολογιστές, πριν την εμφάνιση των micros όπως τους ξέρουμε, λειτουργούσαν με ξεχωριστές συσκευές πληκτρολογίου και οθόνης, οι οποίες λέγονταν τερματικά (terminals). Ενα πρόγραμμα επικοινωνιών γενικής χρήσης λεγόταν terminal emulator, όρος που παρέμεινε μέχρι σήμερα, μια και ακόμα τα περισσότερα προγράμματα επικοινωνιών "πιστεύουν" ότι ο χρήστης διαθέτει το απλούστερο τερματικό απ' όλα: Μια "παλιομοδίτικη" γραφομηχανή, η οποία μπορεί να στείλει και να λάβει μια σειρά από χαρακτήρες. Βέβαια δεν είναι και τόσο κολακευτικό για έναν emulator να εξομοιώνει τον ST σας με μια... γραφομηχανή, αλλά μερικές φορές και αυτό χρειάζεται.

PC EMULATION PC-DITTO PC – DITTO II

Το PC-Ditto ήταν η πρώτη φιλόδοξη και ομολογουμένως εντυπωσιακή προσπάθεια της Avante Garde να φέρει τους χρήστες των ST πιο κοντά στην αυτοκρατορία του PC software. Το αποτέλεσμα ήταν να νιώθουν οι χρήστες των STs σαν χρήστες συμβατών, μια και οι περισσότερες λειτουργίες των PCs "πέρασαν" μέσω του PC - Ditto στα Atari, και μαζί με αυτά αρκετές λειτουργίες του πληκτρολογίου και των κυριότερων interfaces: Σειριακού, παράλληλου, δεύτερου floppy και hard disk. Για όλα αυτά φρόντιζε ένα ειδικό εισαγωγικό πρόγραμμα, το οποίο επιτρέπει στο χρήστη να ορίσει τις παραμέτρους, και να φτιάξει το "PC" του όπως αυτός θέλει. Για παράδειγμα, εάν έχετε δύο drives, μπορείτε να ορίσετε ποιο θα είναι πρώτο και ποιο δεύτερο, τον αριθμό των χαρακτήρων ανά γραμμή, τα χρώματα για το CGA mode και, σε μεταγενέστερες εκδόσεις, την εξομοίωση του mouse σαν Microsoft compatible. Σώζετε τις παραμέτρους, βγαίνετε έξω από το πρόγραμμα, τρέχετε το PC-Ditto και... insert disk with MS-DOS and hit any key. Το μεγάλο πλεονέκτημα στην υπόθεση αυτή είναι ότι τα drives του Atari και το format που ελέγχει το TOS είναι σχεδόν όμοια με εκείνα του PC (το σχεδόν όμοια σημαίνει ότι ο Atari αναγνωρίζει τα αρχεία μιας δισκέτας σε IBM format, αλλά δεν συμβαίνει το αντίθετο), οπότε δεν παρουσιάστηκαν ιδιαίτερα προβλήματα: Δεν έχετε παρά να βάλετε μια δισκέτα από κάποιον PC στον Atari, και το drive θα τη διαβάσει χωρίς τον παραμικρό κόπο. Η επιτυχία του PC-Ditto ήταν μια έκπληξη. Το πρόγραμμα εξομοίωνε το σετ εντολών των επεξεργαστών της Intel και του BIOS, με αποτέλεσμα τα περισσότερα γνωστά προγράμματα (Lotus, dBase, WordStar κ.λπ.) να τρέχουν χωρίς προβλήματα. Το μόνο παράπονο των ST users ήταν ένα: Η πολύ χαμηλή ταχύτητα του προγράμματος. Ναι μεν είχαν έναν PC στα χέρια τους, αλλά έναν PC που έτρεχε απελπιστικά αργά, περίπου στο 15% της ταχύτητας ενός κλασικού PC των 4,77% (τα οποία έχουν από καιρό μπει στις computer-χωματερές). Η προσπάθεια του ST ήταν πολύ μεγάλη για τις εφαρμογές, αλλά ο πραγματικός εφιάλτης ήταν στα games. Αρκετός καιρός πέρασε, και η Avante Garde ξαναχτυπά, με το PC-Ditto II. Το σημαντικό αυτήν τη φορά είναι ότι μιλάμε για hardware. Μια πολύ μικρή πλακέτα "κάθεται" επάνω από τον 68000, μέσα στον ST. Δεν χρειάζεται κόλληση, αλλά αρκεί μια τοποθέτηση. Αντίθετα με αυτό που συνηθίζεται, το PC-Ditto II δεν χρησιμοποιεί κάποιον επεξεργαστή της Intel, ο οποίος θα υποκαθιστούσε τον ST, αλλά ειδικά σχεδιασμένα custom chips. Το αποτέλεσμα είναι πολύ μεγάλη ταχύτητα, μεγαλύτερη από εκείνη ενός XT στα 10 MHz. Επίσης τα bugs της πρώτης έκδοσης διορθώθηκαν. Στα αρνητικά σημεία του συγκαταλέγεται η απουσία εξομοίωσης του joystick port. Επίσης δεν εξομοιώνει τις νέες σειρές των AT και OS/2 συμβατών, ενώ η μοναδική κάρτα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι η CGA. Ομως η εταιρία ετοιμάζει μια ακόμα βελτιωμένη έκδοση του PC-Ditto II, η οποία θα διατίθεται δωρεάν στους κατόχους του προηγούμενου, και θα επιτρέπει την εξομοίωση της κάρτας EGA, multitasking δυνατότητες και χρήση και των 1024 K του 1040 ST, ενώ ακόμη και τα MIDI ports του ST θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε IBM mode.

PC EMULATION PC SPEED

Τα δύο νέα αυτά ονόματα παρουσιάστηκαν στην αγορά πριν ένα περίπου χρόνο. Εμείς θα μιλήσουμε για τις ανανεωμένες versions που παρουσιάστηκαν λίγο πριν γραφτεί αυτό το άρθρο. Και αρχίζουμε με το PC-Speed. Το PC-Speed είναι, όπως και το PC-Ditto II, μια μικρή πλακέτα. Η πλακέτα περιέχει τον επεξεργαστή V30 της NEC, ο οποίος είναι συμβατός με τους 808X της Intel, αλλά πιο γρήγορος. Την πλακέτα αυτή χρειάζεται να την κολλήσετε σε συγκεκριμένο σημείο στην πλακέτα του ST. Αυτό βέβαια έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Από τη μια πλευρά, δεν καταλαμβάνει κανένα από τα ports και χώρο από το γραφείο σας, γίνεται ένα με τον υπολογιστή, και κυριολεκτικά "ξεχνάτε" ότι υπάρχει. Από την άλλη πλευρά όμως, ποιος θα διακινδυνεύσει να "σκαλίσει" τη motherboard του υπολογιστή του, και τα πιθανά προβλήματα που θα δημιουργηθούν; Οι δυνατότητες πάντως που προσφέρει το PC Speed είναι πολύ ενδιαφέρουσες. Χρησιμοποιεί το σειριακό port για τηλεπικοινωνίες, προσφέρει ανάλυση σε modes Hercules και Olivetti (640x400), και ήχο. Η νέα έκδοση (1.3) προσφέρει κάτι ακόμα: Τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε την πρόσθετη μνήμη του ST (πέρα από τα 640 K που βλέπει ο PC) σαν RAM disk. Επίσης λύθηκε το πρό-





βλημα της προηγούμενης έκδοσης, η οποία ούτε λίγο πολύ συνιστούσε να αγοράσετε ένα σειριακό PC mouse: Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ποντίκι του ST κανονικά. Στα σκαριά είναι ακόμη η έκδοση του περιφερειακού για τον STE. Αλλα "χαρακτηριστικά" του PC-Speed: Τιμάται 249 λίρες στην Αγγλία, κατασκευάστρια εταιρία του είναι η Gasteiner Technologies, και οι οδηγίες χρήσης που το συνοδεύουν είναι μάλλον φτωχές.

PC EMULATION SUPERCHARGER

Το Supercharger είναι το αντίθετο του PC-Speed. Ερχεται από τη Γερμανία και δίνεται σε ένα αρκετά μεγάλο κουτί. Η τελευταία έκδοσή του είναι η 1.21, η οποία αναφέρεται περισσότερο στο software, μια και το hardware δεν άλλαξε ιδιαίτερα. Μέσα στο κουτί περιέχεται ο V30 της NEC και πρόσθετη μνήμη RAM. Στέκεται όρθιο (για να μην καταλαμβάνει επιφάνεια στο γραφείο σας) και στην πίσω όψη του μπορείτε να συνδέσετε σκληρό δίσκο, ή ακόμα και laser printer. Το παράξενο με αυτό το περιφερειακό είναι ότι συνδέεται με τη θύρα του joystick για την τροφοδοσία του με ρεύμα, στην έκδοσή του για την Αγγλία. Η κατασκευάστρια εταιρία του όμως, η Condor Computers, έκανε μια χειρονομία καλής θέλησης και δίνει δωρεάν σε όποιον θέλει τον κατάλληλο μετασχηματιστή. Είναι μια προσφορά που θα πρέπει να έχετε υπόψη σας, εάν αγοράσετε την έκδοση με το 1 MB μνήμης και το μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Η νέα έκδοση του Supercharger μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τηλεπικοινωνίες, αντίθετα με την προηγούμενη. Επίσης η νέα έκδοση σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε κάρτα Hercules, αλλά θα χρειαστείτε κάποιο ειδικό monitor για να δείτε τα 720x348 pixels της. Για τους προνομιούχους χρήστες θα πρέπει να πούμε ότι λύθηκε το πρόβλημα συνεργασίας που υπήρχε μεταξύ του περιφερεικαού και του σκληρού δίσκου της Third Coast, ενώ τώρα υποστηρίζεται και laser printer μέσα από το DOS. Ενα ακόμη σημαντικό πλεονέκτημα είναι το θαυμάσιο manual του Supercharger, ενώ στα μειονεκτήματα καταλογίζεται η αδυναμία χρήσης όλης της μνήμης που έχετε στη διάθεσή σας. Δεν θα σας άρεσε να χρησιμοποιήσετε το 1 MB του ST σας σε IBM mode, ή το 1 MB του Supercharger σαν RAM disk στο GEM; Η τιμή του πάντως στην Αγγλία είναι 299 λίρες. Κλείνοντας με τους emulators για PC, θα πρέπει να πούμε ότι οι Ελληνες χρήστες αντιμετωπίζουν ορισμένα πρόσθετα προβλήματα. Κι αυτό, γιατί θα πρέπει να προσαρμοστούν οι ελληνικές ROMs στα περιφερειακά αυτά, ώστε να έχουμε και ελληνικά, πράγμα μάλλον αδύνατο για το PC Speed και πολύ δύσκολο για το Supercharger (η πρώτη έκδοσή του τουλάχιστον δεν διέθετε θέση για ROM τσιπάκι στην πλακέτα). Μέχρι να έχουμε στα χέρια μας τα δύο νέα περιφερειακά και το PC-Ditto II, η μόνη λύση είναι η εξελληνισμένη έκδοση του απλού PC-Ditto, που κυκλοφορεί.

MACINTOSH EMULATION MAGIC SAC–ALADIN

Η περίπτωση του Mac emulation είναι αρκετά πιο πολύπλοκη, από πολλές πλευρές. Το να εξομοιώσεις τον Mac σε έναν ST ήταν ένας πειρασμός: Δεν είναι μόνο τα καταπληκτικά προγράμματα που θα είχαν οι χρήστες του Atari στη διάθεσή τους, αλλά το γεγονός ότι τα μηχανήματα ήταν τόσο "συγγενικά" στο βασικό hardware (μιλάμε για τον Mac+), ώστε η εξομοίωση έδειχνε να είναι μια εύκολη υπόθεση. Ομως τα πράγματα δεν είναι έτσι. Αφ' ενός μεν η Apple δεν σηκώνει κανένα αστείο σε περιπτώσεις αντιγραφής των ιδεών της (και κανείς δεν κάνει αστεία με την Apple), όπως η IBM, και αφ' ετέρου το hardware του Mac αποδείχτηκε τόσο "εξειδικευμένο", που στάθηκε σχεδόν αδύνατο να ερευνηθεί. Δυο σημεία ήταν ο κύριος "μπελάς": Το σύστημα παραγωγής ήχου και τα drives. Και ναι μεν μπορείς να πεις ότι ο emulator θα είναι βουβός και δεν θα ασχολείται με τον ήχο (οπότε γλυτώνεις), αλλά με τα drives τι γίνεται; Το disk drive του Macintosh δεν είναι "φυσιολογικό": Εχει μεταβλητή ταχύτητα, και αναγνωρίζει μόνο πότε υπάρχει δισκέτα και πότε όχι. Επίσης κάνει μόνο του eject τη δισκέτα, αντί να την παίρνει ο χρήστης πατώντας το κουμπί. Ολα αυτά βασίζονται στον ειδικό controller του drive, ο οποίος είναι τελείως διαφορετικός από εκείνον του ST. Πώς αντιμετωπίστηκε λοιπόν το θέμα; Ο David Small, ιδρυτής της Gadgets by Small, κυκλοφόρησε το Magic Sac αρκετά χρόνια πριν, σε μορφή cartridge. Η εξομοίωση γινόταν μέσω software, ενώ στο κουτί υπήρχαν τα δύο ROM chips της Apple. Η εξομοίωση είχε αρκετά προβλήματα, αλλά φυσικά ήταν η αρχή. Ο ήχος απουσίαζε, και στο πρόβλημα του drive δόθηκε μια "Σολομώντεια λύση": Τα δύο μηχανήματα συνδέονταν με σειριακό καλώδιο, και μέσω κατάλληλου software επικοινωνίας τα προγράμματα περνούσαν σειριακά και γράφονταν σε ένα ειδικό ενδιάμεσο format, που αναγνώριζε μόνο το Magic Sac. Το επόμενο βήμα ήταν το Aladin, ένα γερμανικό προϊόν, το οποίο "θύμιζε" Macintosh από πολλές πλευρές. Εξομοίωνε τα drives, το σειριακό και το παράλληλο port, και έδινε τη δυνατότητα για χρήση RAM disk. Ο ήχος συνέχιζε να απουσιάζει, αλλά κάτι καταπληκτικό είχε προστεθεί: Το drive ενεργοποιούνταν μόνο του όποτε έμπαινε η δισκέτα! Συγχρόνως, το λαμπάκι του αναβόσβηνε όταν έπρεπε η δισκέτα να βγει από το drive. Ο χρήστης ένιωθε να έχει Macintosh, όταν, πατώντας το κουμπί reset, γινόταν boot σε Mac mode! Επίσης, ο ST ήταν πιο γρήγορος από τον αληθινό Mac περίπου κατά 30%, και ο χρήστης είχε στη διάθεσή του περίπου 20% περισσότερο χώρο στην οθόνη, μια και χρησιμοποιείται όλη! Οι δύο βασικές ελλείψεις όμως υπήρχαν και στο θαυμάσιο αυτό emulator. Εξακολουθούσε να τηρείται η ίδια διαδικασία για την απόκτηση software, και φυσικά έτσι κανείς δεν μπορούσε να ισχυριστεί ότι είχε ένα Mac σπίτι του, μια και ό,τι αρχείο δημιουργούσε (κειμένου, εικόνας), δεν θα μπορούσε να αναγνωριστεί από τον κανονικό Mac, παρά μόνο με σειριακό "πέρασμα". Συγχρόνως, το εξελληνισμένο λειτουργικό σύστημα στάθηκε αδύνατο να συνεργαστεί με το Aladin, άρα δεν υπήρχε η δυνατότητα για ελληνικά, ενώ τα νέα προγράμματα για Mac (Ready-Set-Go, Xpress) χρησιμοποιούσαν τις νέες εκδόσεις του λειτουργικού, που δεν συνεργάζονταν με το Aladin (το Aladin εξομοίωνε τα παλιά σετ των ROMs, ενώ οι νέες εκδόσεις του Finder τις νέες ROMs της Apple). Ωστόσο το Aladin αγαπήθηκε από πολλούς χρήστες του ST, ίσως γιατί έδειχνε ξεκάθαρα την υπεροχή του ST έναντι του Mac σε hardware επίπεδο (πού ακούστηκε ο emulator να τρέχει πιο γρήγορα από το πρωτότυπο computer!) και αποκάλυπτε κρυφά "ταλέντα" του υπολογιστή τους, όπως το auto disk detect. Εκτός από αυτά ήταν και αξιόπιστο, μια και έτρεχε ένα μεγάλο ποσοστό από το software του Mac, από εφαρμογές μέχρι παιχνίδια. Αρκεί να σας πω ότι εγώ προσωπικά τελείωσα το Uninvited ασπρόμαυρο, στον ST μου, σε Macintosh mode!

Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΤΩΝ MAC EMULATORS: SPECTRE

Ο David Small όμως δεν το έβαλε κάτω. Η πείρα του από το Magic Sac τον οδήγησε στο Spectre, κάτι παρόμοιο με το Aladin. Αν και έχει ορισμένα μειονεκτήματα σε σχέση με το Aladin (π.χ. δεν έκανε format δισκετών σε Mac mode), έχει σαν βασικό πλεονέκτημα ότι συνεργάζεται με τις νέες Apple ROMs. Ετσι, οι χρήστες του ST μπόρεσαν να τρέξουν για πρώτη φορά τη θρυλική database του Macintosh Hypercard. Το Spectre περιλαμβά-



νει cartridge και πρόγραμμα με μενού εγκατάστασης παρόμοιο με εκείνο του PC-Ditto. Τρέχει και σε έγχρωμο monitor, αντίθετα με το Aladin (βέβαια η ποιότητα της απεικόνισης πέφτει). Υπάρχει η δυνατότητα υποστήριξης δεύτερου drive, serial port, parallel port, hard disk, και τα drives δέχονται αυτόματα τη δισκέτα. Ομως υπάρχει και κάτι ακόμα: Το Spectre υποστηρίζει και ήχο! Εδώ ο D. Small κυριολεκτικά ξεπέρασε τον εαυτό του, κάτι που δεν δείχνει να το πιστεύει ούτε ο ίδιος, αφού σε κάποιο συνοδευτικό .DOC file περιγράφει όλες τις προσπάθειές του, από το 1988 μέχρι τώρα. Στο σημείο αυτό έπαιξα για άλλη μια φορά Uninvited, με ήχους αυτήν τη φορά. Το πρόβλημα του drive παραμένει το ίδιο στο Spectre 128. Υπήρξαν διάφορα utilities, όπως το Translator One που ήταν hardware, συνδεόταν στο Midi port (!!) και έκανε μετατροπή από ST σε Mac format και το αντίθετο. Ηταν όμως πολύ ακριβό, δεν λειτουργούσε σωστά και ήταν πολύ πολύ αργό. Δεν πέρασε όμως πολύς καιρός, και το τελευταίο κάστρο του Steve Jobs έπεσε. Το Spectre GCR συνδέεται στο cartridge port και επιτρέπει στις δισκέτες του Mac να γίνουν load και save στο κανονικό Atari drive. Οσο για την ταχύτητά του, είναι η ίδια με του κανονικού Apple drive. Βέβαια δεν το έχουμε δοκιμάσει ακόμα, και δεν ξέρουμε κατά πόσο ανταποκρίνεται στα διάφορα formats του Mac (και πολύ περισσότερο στα κλειδωμένα προγράμματα), αλλά σίγουρα σηματοδοτεί μια νεα γενιά από emulators. Η τιμή του είναι αρκετά τσουχτερή (299 λίρες), αλλά αν αναλογιστεί κανείς την πραγματική τιμή του Apple, τότε μάλλον δεν είναι τίποτα.



ΟΙ EMULATORS ΤΗΣ AMIGA PC EMULATION

Το θέμα "emulators" για την Amiga αντιμετωπίζεται με παρόμοιο τρόπο με εκείνον του Atari, και έτσι δεν θα επεκταθούμε ιδιαίτερα. Στην περίπτωση του PC emulation πάντως, η ίδια η Commodore έχει φροντίσει για το θέμα. Η κάρτα A2286D Bridgeboard είναι μια κάρτα που συνδέεται με την Amiga 2000 και προσφέρει πλήρη συμβατότητα σε επίπεδα AT. Ενεργοποιείται με τη βοήθεια ενός ειδικού αρχείου που λέγεται Janus. Ενα πολύ αξιοπρόσεχτο χαρακτηριστικό του είναι η ικανότητά του να τρέχει συγχρόνως με τις υπόλοιπες εφαρμογές της Amiga, εκμεταλλευόμενο τις multitasking δυνατότητές της. Ετσι μπορείτε να έχετε δύο διαφορετικούς υπολογιστές να δουλεύουν ταυτόχρονα στην ίδια οθόνη! Το Bridgeboard ενσωματώνει τον 80286 στα 8 MHz και έχει 1 MB μνήμης. Μπορείτε να συνδέσετε μαθηματικό συνεπεξεργαστή, ενώ στη βασική του configuration περιλαμβάνεται και ένα drive των 5 1/4 ιντσών. Ο σκληρός δίσκος μπορεί να "μοιραστεί" μεταξύ του Amiga-DOS και του MS-DOS, ενώ υποστηρίζεται και το ποντίκι. Στα "πλην" του καταλογίζεται η αδυναμία υποστήριξης άλλων καρτών, εκτός του monochrome και του CGA mode. Ομως θα πρέπει να ομολογήσουμε ότι η ταχύτητά του είναι κανονική. Βέβαια θα πρέπει να πούμε εδώ ότι διαθέτοντας λιγότερα χρήματα (κοστίζει 780 λίρες) μπορείτε να αγοράσετε έναν κανονικό PC της Commodore, αλλά τίποτε δεν αξίζει μπροστά στη γοητεία να έχετε δύο μηχανήματα σε ένα (και πιάνουν και λιγότερο χώρο στο γραφείο). Ενα ακόμα software emulator, το IBM transformer, είναι η software λύση στο πρόβλημα. Ομως, όπως και το PC-Ditto, είναι αργό (όχι όσο το Ditto βέβαια) και δεν υποστηρίζει γραφικά.

MACINTOSH EMULATORS

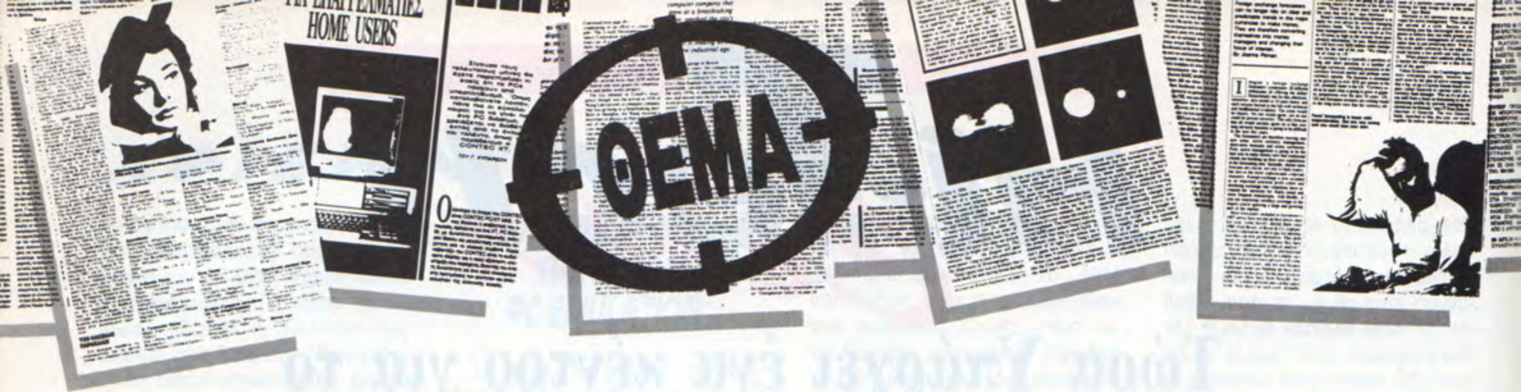
Η απάντηση της Amiga στο Spectre των ST δόθηκε από την Readysoft (βλέπε Dragon's Lair και Space Ace). Το A-Max είναι ένα επίσης εντυπωσιακό δείγμα software και hardware, το οποίο ενσωματώνει αρκετές πρωτοτυπίες στον κώδικά του. Συνδέεται στο disk drive port και περιλαμβάνει δύο θύρες, μια για εξωτερικό Amiga drive και μια για ένα Apple drive. Το σκεπτικό είναι ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Apple drive για να τρέχετε κατευθείαν δισκέτες Mac, ή να τις μεταφέρετε στο drive της Amiga, όπως στο Spectre. Ηταν μια έξυπνη και απλή ιδέα, που δεν απαιτεί τον πονοκέφαλο του David Small, σας υποχρεώνει όμως να βρείτε ένα Apple drive. Ας αφήσουμε τις ομοιότητες του A-Max με το Spectre, και ας δούμε τις διαφορές. Το A-Max υποστηρίζει τέσσερα modes οθόνης, από 640x400 interlaced μέχρι 1.008x800 με ειδικό monitor. Επίσης η προσθήκη του νέου graphics chip της Commodore επιτρέπει το mode 640x400 να μην είναι interlaced. Εάν έχετε 68020 στην Amiga σας, το A-Max θα εκμεταλλευτεί τη διαφορά, εάν όμως διαθέτετε και τις 128 K ROMs. Υπάρχει επίσης δυνατότητα για ήχο και RAM disk, και μπορεί να διαβάσει δισκέτες σε Magic Sac και Spectre format (όχι όμως και το αντίθετο). Βασικό μειονέκτημα πάντως θεωρείται το ότι δεν υποστηρίζει σκληρό δίσκο, κάτι που είναι αναγκαίο όταν μιλάμε για σοβαρή δουλειά. Ομως κατά τα άλλα, κάνει πολύ καλά τη δουλειά του και συνεργάζεται άψογα και με τα ελληνικά. Η τιμή του είναι 135 λίρες χωρίς τις ROMs, και 245 λίρες με τις ROMs.

ΟΙ ΑΛΛΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΟΙ ΑΛΛΟΙ EMULATORS

Το θέμα των emulators τελευταία έχει πάρει τεράστιες διαστάσεις. Δεν είναι υπερβολή εάν πούμε ότι η επιτυχία ενός καλού home micro εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από το αν θα είναι συμβατός ή όχι με κάποιον άλλο. Ο "κάποιος άλλος" στις περισσότερες περιπτώσεις είναι βέβαια PC. Ετσι μπορούμε να πούμε ότι ο Archimedes της Acorn χρωστά πολλές από τις μέχρι τώρα πωλήσεις του στην έγκαιρη κυκλοφορία του PC emulator, ο οποίος ήταν και γρήγορος και πλήρης (εξομοίωνε ποντίκι, θύρες και πολλά modes οθόνης).

Βέβαια, όταν μιλάμε για emulators δεν εννοούμε μόνο όσους αναφέραμε παραπάνω. Κυκλοφορούν αρκετοί ακόμη, όπως οι εξής:

- Commodore 64 emulator για Amiga. Σε software μορφή, έχει μενού εγκατάστασης, αλλά είναι μάλλον μέτριος σε απόδοση.
- CP/M και MS-DOS emulator για QL. Ειδικά το δεύτερο είναι θαυμάσιο και γρηγορότερο από το αρχικό PC-Ditto, πάντα σε software μορφή.
- CP/M, QL και Apple II emulator για ST. Μέτριες οι επιδόσεις τους και η διάδοσή τους.
- Amiga emulator για ST! Πολλοί χρήστες ST έκαναν... crash από τη χαρά τους όταν το έμαθαν. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να σας πούμε περισσότερα, γιατί δεν το έχουμε δει να λειτουργεί, μια και ζητά επιμόνως blitter. Επειδή όμως υπάρχουν και οι "fake emulators" (προγραμματάκια που σας κάνουν να πιστεύετε ότι εξομοιώνουν έναν υπολογιστή, ενώ στην πραγματικότητα σας κοροϊδεύουν), το αντιμετωπίζουμε με κάποια καχυποψία.
-Spectrum emulator για PC! Το διαβάσαμε πριν αρκετό καιρό και δεν το πιστεύαμε: Είναι software, και στη συσκευασία περιλαμβάνεται και καλώδιο σύνδεσης κασετοφώνου. Αν είναι δυνατόν! Τελειώνοντας, θα πρέπει να πούμε ότι η χρήση ενός emulator προϋποθέτει σύνεση. Η πείρα δείχνει ότι δεν είναι ποτέ δυνατόν να εξομοιωθούν δυο υπολογιστές σε ποσοστό 100%. Προσέξτε λοιπόν, αν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε το software για μια συγκεκριμένη εφαρμογή, ή οποία μπορεί να ανήκει στις "ιδιότροπες". Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις, να είστε σίγουρος ότι θα διασκεδάσετε αφάνταστα, μεταμορφώνοντας τον υπολογιστή σας και πολλαπλασιάζοντας την software βιβλιοθήκη σας με τη βοήθεια λίγων Kbytes από μαγικό κωδικα. ■



ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΕ ΤΗΝ AMIGA BASIC

Ρουτίνες για δημιουργία Request, χρησιμοποίηση ήχων με νότες, χειρισμός αριθμών εκτός δεκαδικού συστήματος και μια πολύ χρήσιμη ρουτίνα scroll test για τα δικά σας demos.

Του Πάνου Κατσαλούλη

Δεν είναι λίγοι εκείνοι οι χρήστες, οι οποίοι όταν ακούνε τη λέξη BASIC πραγματικά ανατριχιάζουν, είτε λόγω παλιών, κακών εμπειριών, είτε λόγω της τάσης να θεωρείται κατακριτέο όποιο πρόγραμμα δεν είναι φτιαγμένο με assembly ή έστω C. Πόσο μάλλον σε ένα computer σαν την AMIGA, που ο καθένας χρήστης θέλει άμεσα να χρησιμοποιήσει τα 4.096 χρώματα και τον ψηφιακό στερεοφωνικό ήχο. Συνήθως οι περισσότεροι, χωρίς να εξαιρώ τον εαυτό μου, όταν θέλουν να ασχοληθούν "επαγγελματικά" με αυτήν, προτιμούν ένα έτοιμο αλλά εντυπωσιακό πρόγραμμα, έστω κι αν δεν είναι αυτό ακριβώς που επιθυμούν. Αυτή όμως η στάση είναι λίγο άδικη, γιατί η Basic της Amiga είναι ίσως μια από τις δυνατότερες γλώσσες που υπάρχουν. Περιέχει εντολές για χειρισμό sprites (μέχρι και επιτάχυνση διαλέγεις!), ικανοποιητική ψηφιακή ομιλία, μεγάλη ικανότητα χειρισμού γραφικών (blitter γαρ), παραθύρων, menus, ακόμα και εξελιγμένου δομημένου προγραμματισμού (τα SUB... STATIC, WHILE... WEND) και απευθείας χειρισμό βιβλιοθηκών της C. Και όλα αυτά σε ένα οικείο περιβάλλον, με προαιρετικούς αριθμούς γραμμών και ικανότητα να βλέπεις κάθε στιγμή στην οθόνη την εντολή που τώρα εκτελεί!

Οσο καλή όμως κι αν είναι, δεν παύει να παραμένει δημιούργημα ανθρώπου. Και όπως κάθε ανθρώπινο δημιούργημα, έχει κι αυτή τις αδυναμίες της. Επίσης, πολλές δυνατότητες της AMIGA, λόγω χώρου βέβαια, δεν καλύπτονται άμεσα, με αποτέλεσμα να αναγκάζεται κανείς να καταφεύγει συχνά στο μυστηριώδη κόσμο των βιβλιοθηκών της C. Μερικά από αυτά τα προβλήματα προσπαθεί να καλύψει το άρθρο αυτό, καθώς υποδεικνύει τρόπους προγραμματισμού και έτοιμες για χρήση ρουτίνες.

Πριν όμως δούμε αναλυτικά τα διάφορα προγράμματα, πρέπει αρχικά να τονίσουμε πως τα προγράμματα αυτά είναι SUB routines, και δεν επηρεάζονται από τη θέση τους στο πρόγραμμα. Εκτελούνται μόνο αν καλεσθούν ονομαστικά, και δεν ανταλλάσσουν τους καταχωρητές τους με το κυρίως πρόγραμμα (παρά μόνο με την εντολή SHARED). Λίγη μόνο προσοχή πρέπει να δοθεί κατά το πέρασμα των παραμέτρων, γιατί πρέπει να ταιριάζουν ακριβώς με τον ορισμό τους στην εντολή SUB. Σε περίπτωση που θέλετε να αλλάξετε τύπο ή και τη σειρά των παραμέτρων (π.χ. στις ρουτίνες BASE), αλλάξτε τις μέσα στην παρένθεση (αυτές στην εντολή SUB), αλλά και μέσα στην υπορουτίνα. Τα σύμβολα είναι τα εξής: $ για strings, % για μικρό ακέραιο (2 bytes), & για μεγάλο ακέραιο (4 bytes), ! για απλή ακρίβεια (4 bytes) και # για διπλή ακρίβεια (8 bytes). Παρ' όλα αυτά, δεν παίζει ρόλο αν την καλέσετε με διαφορετικό όνομα των παραμέτρων, αρκεί φυσικά να είναι στη σωστή θέση.

Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τις ρουτίνες κατευθείαν, αυτό είναι δυνατόν, αρκεί να μην επιστρέφει τιμή στην παράμετρο αυτή (π.χ. στην εντολή RETBASE η παράμετρος a#), καί αν εισάγετε αριθμούς, βάλτε αμέσως μετά το σύμβολό τους (π.χ. 12# ή 23%).

Επίσης, οι παλιότερες εκδόσεις της BASIC δεν είχαν την εντολή EXIT SUB. Σ' αυτή την περίπτωση αντικαταστήστε την με εντολή του τύπου GOTO (π.χ. "GOTO end.request.sub") και πριν την εντολή END SUB τοποθετήστε τη γραμμή που γράψατε στο GOTO (π.χ. συνέχεια στο παραπάνω παράδειγμα "end.request.sub:END SUB").

Αλλά ας δούμε τώρα ένα ένα τα προγράμματα...

Πρόγραμμα REQUEST

Οπως αναφέρθηκε παραπάνω, υπάρχουν ρουτίνες του λειτουργικού συστήματος, τις οποίες δεν τις υποστηρίζει η BASIC. Μια από αυτές είναι και η δημιουργία request, ειδικών δηλαδή παραθύρων που περιμένουν από το χρήστη μιαν απάντηση του τύπου "ναι/όχι" ή "ξαναπροσπάθησε/παράτησέ τα"



(δεν γίνεται, κάποτε θα έχετε δει το μήνυμα "Please insert volume... in any drive" 1). Θεωρητικά, με τις βιβλιοθήκες, είναι δυνατόν να σχηματίσεις οτιδήποτε θέλεις, αλλά το να φτιάξεις requester είναι τόσο πολύ επίπονο, ώστε τελικά οδηγείσαι στην κλασική λύση INPUT "θέλεις να συνεχίσεις (ν/ο);"; α$.

Το πρόγραμμα όμως του listing 1 κάνει αυτήν ακριβώς τη δουλειά. Βέβαια, έχει μια διαφορά από τα requesters του λειτουργικού, είναι όμως εξ ολοκλήρου σε καθαρή BASIC. Καλείται ως εξής:

REQUEST a$,b$,f

όπου a$ είναι το κείμενο που γράφει στην πρώτη γραμμή, b$ το κείμενο στη δεύτερη και f ο καταχωρητής του αποτελέσματος (f=0 για SORRY. και f=1 για DO IT!), οπότε στη συνέχεια μπορείτε να κατευθύνετε το πρόγραμμα ανάλογα με την τιμή του f.

Ας εξετάσουμε λοιπόν το πρόγραμμα σιγά σιγά. Αρχικά, καθορίζει το όνομα του υποπρογράμματος και τον τύπο των μεταβλητών (αν δεν σας αρέσει βέβαια, μπορείτε να το αλλάξετε). Στη συνέχεια, ανοίγει ένα παράθυρο με αριθμό 82 (!), για την περίπτωση που έχετε πολλά ανοικτά παράθυρα. Προσέξτε το -1 στο τέλος. Αν θέλετε να εμφανιστεί σε άλλη οθόνη, αλλάξτε το με τον αριθμό της οθόνης, όπως ορίζεται με τη SCREEN. Αφού μετά καθορίσει τα χρώματα, με διαδοχικές PRINT εντολές γράφει το κείμενο.

Ακολουθεί ένας βρόχος FOR NEXT, ο οποίος σχεδιάζει με LINE τα κουτιά γύρω από τις επιλογές. Σε περίπτωση που θέλετε να αλλάξετε τα χρώματα (π.χ. για να τρέχει σε οθόνες με 1 bit plane), το χρώμα είναι η παράμετρος πριν το b.

Τα WHILE WEND που ακολουθούν, αφ' ενός περιμένουν να πατηθεί το αριστερό κουμπί του ποντικιού, αφ' ετέρου ελέγχουν αν όντως όταν πατήθηκε το κουμπί του ποντικιού, προσπαθούσαμε να διαλέξουμε κάποια επιλογή. Επίσης, προσέξτε την εντολή SLEEP. Στην κυριολεξία δεν κάνει τίποτα, περιμένει κάποιο συμβάν (πάτημα κάποιου κουμπιού του πληκτρολογίου ή του ποντικιού, ακόμα και του SHIFT), αλλά αφήνει ελεύθερο τον επεξεργαστή να ασχοληθεί με

LISTING 1: (REQUEST)

```
' Listing 1   REQUEST
'(C) 1990 Panos Katsaloulis
SUB REQUEST(a$,b$,f) STATIC
WINDOW 82,"Requester",(0,0)-(207,56),22,-1
COLOR 0,1:CLS:PRINT :PRINT " Please, confirm you like"
PRINT " ";a$:PRINT " ";b$:PRINT
PRINT "   DO IT!          SORRY."
FOR f=0 TO 1:LINE (22+f*112,38)-(71+f*112,48),0,b:LINE
(21+f*112,37)-(72+f*112,4
9),3,b:LINE (19+
f*112,35)-(74+f*112,51),2,b:NEXT f
WHILE 1:WHILE MOUSE(0)<>0:WEND
WHILE MOUSE(0)=0:SLEEP:WEND
x=MOUSE(1):y=MOUSE(2)
IF y>36 AND y<48 THEN
 IF x>22 AND x<71 THEN f=1:WINDOW CLOSE 82:EXIT SUB
 IF x>134 AND x<182 THEN f=0:WINDOW CLOSE 82:EXIT SUB
END IF
WEND
END SUB
```

κάτι άλλο. Τέλος, διαβάζει τη θέση του ποντικιού και ελέγχει αν διαλέχτηκε κάποια επιλογή (για τον κάθετο άξονα η διαλογή είναι κοινή). Αν διαλέχτηκε, εκχωρεί ανάλογα το αποτέλεσμα στο f, κλείνει το παράθυρο και βγαίνει από την υπορουτίνα. Αν όχι, ξαναπηγαίνει στους βρόχους WHILE WEND. Και μην ξεχνάτε, κατά την περίπτωση που δεν έχετε την εντολή END SUB, πώς να την αντικαταστήσετε.

Πρόγραμμα BASE

Στη συνέχεια ακολουθεί η ρουτίνα, ή μάλλον οι ρουτίνες διαχείρισης αριθμών (listing 2) που δεν ανήκουν στο δεκαδικό σύστημα (εκτός βέβαια του δεκαεξαδικού και του οκταδικού, που έχει ήδη έτοιμες ρουτίνες η BASIC). Αν και ίσως έχετε ξαναδεί παρόμοιες, αξίζει να συνοψισθούν για άλλη μια φορά εδώ, για να δείτε πώς υλοποιούνται μέσω της Amiga BASIC. Για να τις καλέσετε, τυπώστε:

1) MAKEBIN a#,a$

Μετατρέπει δεκαδικό αριθμό σε δυαδικό. Στο a# δίνεται ο δεκαδικός και στο a$ δίνεται σαν αποτέλεσμα ο δυαδικός.

2) UNBIN a$,a#

Μετατρέπει δυαδικό αριθμό σε δεκαδικό. Στο a$ δίνεται ο δυαδικός και στο a# δίνεται σαν αποτέλεσμα ο δεκαδικός.

3) CHBASE a#,a$,bas%

Μετατρέπει αριθμό από δεκαδικό σε κάποια άλλη βάση. Στο a# αποθηκεύεται ο δεκαδικός, στο a$ δίνεται το αποτέλεσμα και στο bas% δίνουμε τη βάση που χρησιμοποιούμε. Για αριθμούς μεγαλύτερους του 10, χρησιμοποιεί τα γράμματα A, B, C..., και όταν τελειώσουν κι αυτά, χρησιμοποιεί κανονικά τους ASCII κωδικούς (π.χ. το σύμβο-

λο του αριθμού 36 είναι το "[").

4) RETBASE a$,a#,bas%

Μετατρέπει αριθμό από κάποια άλλη βάση σε δεκαδικό. Στο a$ δίνουμε τον αριθμό, στο a# αποθηκεύεται ο δεκαδικός και στο bas% δίνουμε τη βάση που χρησιμοποιούμε. Για αριθμούς μεγαλύτερους του 10, κάνουμε ό,τι και παραπάνω.

Εσωτερικά, οι υπορουτίνες είναι καθαρή BASIC. Αν πάντως δεν θέλετε διπλή ακρίβεια (για πολύ μεγάλους αριθμούς), αλλάξτε το σύμβολο # στο απαιτούμενο. Επίσης, στην υπορουτίνα RETBASE, αν δεν δώσετε σωστά στοιχεία, παρουσιάζεται το λάθος "ILLEGAL FUNCTION CALL", ενώ αντίθετα, η υπορουτίνα UNBIN ό,τι δεν καταλαβαίνει το θεωρεί "0". Ο λόγος χρησιμοποίησης τεσσάρων κι όχι δύο ρουτινών (ξεχωριστές ρουτίνες για το δυαδικό σύστημα), είναι για αύξηση στην ταχύτητα επεξεργασίας δυαδικών αριθμών. Επίσης, προσέξτε ότι οι ρουτίνες αυτές δεν είναι functions, αλλά εντολές. Αυτά σχετικά με τα BASE. Προετοιμαστείτε τώρα για το...

LISTING 2: (BASE)

```
' Listing 2   BASE

'(C) 1990 Panos Katsaloulis
SUB MAKEBIN (a#,a$) STATIC
a$="":b#=a#
IF b#=0 THEN a$="0":EXIT SUB
WHILE b#<>0
c=(b#/2)-INT(b#/2):b#=INT(b#/2)
IF c=0 THEN a$="0"+a$ ELSE a$="1"+a$
WEND:END SUB

SUB UNBIN (a$,a#) STATIC
a#=0:FOR f=1 TO LEN(a$)
f$=MID$(a$,LEN(a$)-f+1,1)
a#=a#-2^(f-1)*(f$="1")
NEXT f:END SUB

SUB CHBASE(a#,a$,bas%) STATIC
a$="":b#=a#
IF b#=0 THEN a$="0":EXIT SUB
WHILE b#<>0
c=b#-bas%*INT(b#/bas%):b#=INT(b#/bas%)
IF c>9 THEN a$=CHR$(55+c)+a$ ELSE a$=CHR$(48+c)+a$
WEND:END SUB

SUB RETBASE (a$,a#,bas%) STATIC
a#=0:a$=UCASE$(a$)
FOR f=1 TO LEN(a$)
b=ASC(MID$(a$,f,1)):b=b-48
IF b>9 THEN b=b-7
IF b>=bas% THEN ERROR 5
a#=a#+bas%^(LEN(a$)-f)*b
NEXT f:END SUB
```

Πρόγραμμα PLAY

Αυτό το πρόγραμμα ίσως είναι ένας από τους μεγαλύτερους πονοκεφάλους αυτών που ασχολούνται με τη BASIC της Amiga, και θέλουν να χειριστούν τον ήχο της. Και αυτό γιατί μπορείς να τον χειριστείς μόνο με ατέλειωτη σειρά από SOUND, εντολή η οποία είναι βέβαια λεπτομερής, δεν παύει όμως να απομακρύνει δραματικά τον αρχάριο χρήστη. Και αυτό γιατί πρέπει να δίνεις τη συχνότητα σε Hertz και τη διάρκεια σε I/18.2 (!) του δευτερολέπτου ξεχωριστά για κάθε κανάλι... Ενώ το να χρησιμοποιείς τέταρτα και όγδοα, αλλά και κανονικά τα tempo, ήταν κάτι το ονειρικό. Και δεν φτάνουν όλα αυτά, αλλά και το manual δεν λέει πουθενά τις συχνότητες των ημιτονίων (διέσεις και υφέσεις). Κι όμως,. τα MSX με Microsoft BASIC είχαν εντολές να διαχειρίζονται αυτές ακριβώς τις απαιτήσεις. Την απάντηση δίνει το πρόγραμμα του listing 3. Καλείται και αυτό σε στυλ PLAY a0$,a1$,a2$,a3$, ένα string για κάθε ένα κανάλι αντίστοιχα, μέσα στο οποίο γράφουμε τις macro-εντολές. Πρέπει, πριν δούμε αυτές τις εντολές, να τονιστεί πως όπου απαιτείται παράμετρος (π.χ. έστω στη volume), το πρόγραμμα δεσμεύει αυτές τις θέσεις που απαιτούνται ανεξάρτητα το πραγματικό μέγεθος του δεδομένου που εισάγουμε. Ετσι, έστω ότι χρειάζονται 3 θέσεις. Τότε (π.χ. στη volume) σωστό θα είναι να γράψουμε "v_23", "v23_", "v023", "v_2_", "v__2", "v2__", "v02_", "v002"..., διότι τα κενά αγνοούνται, αλλά μετρούν σαν θέση. Προσέξτε πως το "v2_3" αντιστοιχεί στο "v023". (Για να ξεχωρίζουν, σαν space θεωρήστε το "_"). Επίσης, το πρόγραμμα δεν διακρίνει κεφαλαία και μικρά γράμματα.

Οι macro-εντολές είναι οι ακόλουθες:

1) A -> G: Παίζει την αντίστοιχη νότα, στη διάρκεια, ένταση κ.λπ. που έχει καθοριστεί. Αν μετά ακολουθεί "+", παίζει τη νότα ένα ημιτόνιο ψηλότερα (το synthesizer ας είναι καλά), ενώ αν ακολουθεί "-" παίζει τη νότα ένα ημιτόνιο χαμηλότερα. Προσοχή στο ότι η οκτάβα αρχίζει από C (ντο) και τελειώνει σε B (σι).

2) O: Αλλάζει οκτάβα. Η κεντρική οκτάβα είναι η 3. Δεσμεύει μια θέση.

3) P: Παίζει παύση για χρόνο ίσο με τον προκαθορισμένο.

4) T: Αλλάζει το tempo. Εκφράζει τα χτυπήματα ανά λεπτό (beats per minute). Είναι ακριβώς η "ταχύτητα" που κάθε παρτιτούρα του γράφει. Δείτε και το manual της BASIC, να πάρετε μια ιδέα. Δεσμεύει τρεις θέσεις.

5) S: Διαλέγεις τη διάρκεια της νότας (ολόκληρο, μισό, τέταρτο...) σαν (αρνητική) δύναμη του δύο. Ετσι, το ολόκληρο είναι 0, ενώ το όγδοο είναι 3. Δεσμεύει μια θέση.

6) . (τελεία): Παίζει την προηγούμενη νότα με μισή διάρκεια. Λειτουργεί σαν παρεστιγμένο.

7) V: Αλλάζει την ένταση. Δεσμεύει τρεις θέσεις και δέχεται δεδομένα μεταξύ 0 και 127.

8) Z: Δημιουργεί έναν πολύ μικρής διάρκειας οξύ ήχο, με αποτέλεσμα να "κόβεται" ο ήχος. Πολύ χρήσιμο, αν θέλουμε να ξαναπαίξουμε νότα ίδια με την προηγούμενη (δοκιμάστε χωρίς αυτήν, και θα καταλάβετε). Αυτές είναι οι εντολές χειρισμού. Αν όμως βάλετε πολλές νότες μαζί σε μια εντολή, εί-




ναι πιθανό να γεμίσει το heap space. Προτιμάτε τις μικρές εντολές, γιατί είτε έτσι είτε αλλιώς, αυτό δεν είναι μεγάλο πρόβλημα, μια που είναι γρήγορη εντολή κι ενεργεί αρκετά παράλληλα. Γενικά τώρα για τη δομή του προγράμματος. Αρχικά τοποθετεί τις παραμέτρους σε array, για να μπορεί το πρόγραμμα να τις χειριστεί μέσα σε βρόχο FOR... NEXT (παρακάτω). Πριν το βρόχο, ελέγχει αν το πρόγραμμα τρέχει για πρώτη φορά (οπότε στο subroutine play, ariables καθορίζει τις βασικές μεταβλητές του tempo, της διάρκειας κ.λπ., και τοποθετεί σε array τις τιμές των συχνοτήτων), ενώ δίνει εντολή όλες οι εντολές SOUND να περιμένουν, για να υπάρχει συγχρονισμός. Στους βρόχους τώρα (μη σας παραξενεύει το ότι προσθέτει το "S", αυτό γίνεται για να δουλεύει το WHILE WEND), αρχικά ελέγχει αν η επόμενη εντολή είναι κάποια νότα, κι αν ναι, αν έπειτα ακολουθεί "+" ή "-". Αφού στη συνέχεια ελέγχει αν ήταν κάποια άλλη εντολή (κάθε κανάλι έχει δική του ένταση, διάρκεια, tempo κ.λπ.), τελειώνει ο βρόχος και συνεχίζει στο επόμενο κανάλι, ή παίζει συγχρονισμένα όλες τις νότες και βγαίνει από την υπορουτίνα. Το τέλος δεν εκτελείται, εκεί καθορίζονται οι μεταβλητές. Τα DATA είναι οι συχνότητες. Φυσικά, μπορείτε να βάζετε στη σειρά νότες για κάθε κανάλι ανακατεμένες με άλλες εντολές. Μπορείτε μάλιστα ανάμεσα να βάζετε και όσα κενά θέλετε, ή άλλους χαρακτήρες που δεν τους καταλαβαίνει, για πιο κομψή εμφάνιση. Αυτά και καλές συνθέσεις!

LISTING 3: (PLAY)

```
' Listing 3   PLAY
'(C) 1990 Panos Katsaloulis
SUB PLAY(a0$,a1$,a2$,a3$) STATIC
a$(0)=a0$:a$(1)=a1$:a$(2)=a2$:a$(3)=a3$
IF first=0 THEN GOSUB play.variables
SOUND WAIT
FOR ch=0 TO 3
b$=UCASE$(a$(ch))+"S"
WHILE b$<>"S"
c$=LEFT$(b$,1):b$=RIGHT$(b$,LEN(b$)-1)
IF c$>"@" AND c$<"H" THEN
 d$=LEFT$(b$,1):tune=0
 IF d$="+" THEN tune=1:b$=RIGHT$(b$,LEN(b$)-1)
 IF d$="-" THEN tune=2:b$=RIGHT$(b$,LEN(b$)-1)
 freq=p((ASC(c$)-65)*3+tune)*oct(ch)
 SOUND freq,dur(ch)*tempo(ch),vol(ch),ch
END IF
IF c$="O" THEN oct(ch)=2^(VAL(LEFT$(b$,1))-4):b$=RIGHT$
 (b$,LEN(b$)-1)
IF c$="P" THEN SOUND 0,dur(ch)*tempo(ch),0,ch
IF c$="T" THEN tempo(ch)=4368/VAL(LEFT$(b$,3)):b$=RIGHT$
 (b$,LEN(b$)-3)
IF c$="S" THEN dur(ch)=1/2^VAL(LEFT$(b$,1)):b$=RIGHT$
 (b$,LEN(b$)-1)
IF c$="V" THEN vol(ch)=VAL(LEFT$(b$,3)):b$=RIGHT$
 (b$,LEN(b$)-3)
IF c$="." THEN SOUND freq,dur(ch)*tempo(ch)/2,vol(ch),ch
IF c$="Z" THEN SOUND freq*2,.02
WEND
NEXT
SOUND RESUME:EXIT SUB
play.variables:DIM p(20),dur(3),tempo(3),oct(3),vol(3)
RESTORE pl.data:first=1
FOR f=0 TO 20
READ p(f):NEXT
FOR f=0 TO 3
dur(f)=.25 ' 1/4
tempo(f)=29.12 ' (60 / 150) * 4 * 18.2
oct(f)= .5 ' 2^(4-4)
vol(f)=127
NEXT
pl.data:
DATA 1760,1870,1670,1975.5,2093,1870
DATA 1046.5,1110,993,1174.7,1246,1110
DATA 1318.5,1396.9,1246,1396.9,1486,1318.5,1568,1670,1486
RETURN
END SUB
```

Πρόγραμμα SCRTXT

Τελειώνοντας, έχουμε τη ρουτίνα ScrollText (SCRTXT) του listing 4, μια ρουτίνα σχεδόν απαραίτητη για κάθε demo, όμορφα παρουσιασμένη και εξ ολοκλήρου σε BASIC. Αυτή κάνει ό,τι ακριβώς λέει, δηλαδή σκρολάρει μια γραμμή κειμένου οριζόντια, όχι βέβαια με ταχύτητα γλώσσας μηχανής, αλλά αρκετά γρήγορα (πάλι ο blitter βάζει εδώ το... ποδαράκι του). Καλείται ως εξής:

SCRTXT a$,y%,flag%,pix%

όπου a$ είναι το κείμενο που θέλουμε να σκρολάρουμε, y% είναι το κάθετο ύψος από την πάνω πάνω γραμμή, όπως στην εντολή LOCATE (για πάνω πάνω η τιμή του y% είναι φυσικά 1 και όχι 0), με το flag% διαλέγουμε αν το κείμενο θα σκρολάρει συνέχεια (flag%=1) ή μόνο μια φορά (flag%=0), και με το pix% διαλέγουμε την ταχύτητα (0=πολύ αργό -> 3=πολύ γρήγορο) και την ομαλότητα (όσο πιο γρήγορο, τόσο πιο απότομο). Οσον αφορά τη δομή του προγράμματος, αρχικά καθορίζονται οι μεταβλητές, οι οποίες είναι, εκτός φυσικά από το string, integers για μεγαλύτερη ταχύτητα, αλλά και για να είναι δυνατή η άμεση κλήση της, χωρίς σύμβολα στους αριθμούς (δηλ. 2 κι όχι 2& ή 2!, αν και το 2% είναι σωστό). Στη συνέχεια, ελέγχει την ταχύτητα (αν δεν είναι σωστή δημιουργείται το λάθος "Illegal function call") και καθορίζει την ακριβή ταχύτητα, τοποθεσία κ.λπ. Μετά μπαίνει στους βρόχους. Ο πρώτος διαβάζει ένα ένα γράμμα και το εκτυπώνει, ενώ ο εσωτερικός εκτελεί το scrolling, δημιουργώντας ελεύθερο χώρο για τον επόμενο.

Εκεί μέσα ελέγχει αν πατήθηκε το αριστερό κουμπί του ποντικιού ή αν πατήθηκε το space. Αν όντως πατήθηκε, τότε βγαίνει από



το πρόγραμμα. Μπορείτε βέβαια να τις αφαιρέσετε, να τις αλλάξετε ή και να προσθέσετε άλλες, φτάνει μόνο να μην το παρακάνετε, γιατί τότε η ταχύτητα της ρουτίνας θα τείνει προς αυτήν του ZX 81. Η, αν θέλετε, δώστε άλλη μια παράμετρο, π.χ. την key$, και αντικαταστήστε το κενό στην εντολή IF INKEY$=" "... με IF INKEY$=key$..., ώστε να καθορίζετε, κάθε φορά που την καλείτε, με ποιο κουμπί του πληκτρολογίου θα βγαίνετε από το πρόγραμμα. Στο τέλος, ανάλογα με το flag%, ξαναρχίζει από την αρχή, ή σταματάει την εκτέλεση της ρουτίνας.

Επίλογος

Αυτά είναι λοιπόν τα προγράμματα, και ελπίζω να βοηθήσουν κάπως αυτούς που ήδη έχουν αρχίσει προγραμματισμό σε BASIC, ή και να προτρέψουν άλλους να ασχοληθούν περισσότερο με αυτήν. Βέβαια, για κάποιους που μεταπήδησαν από Spectrum σε Amiga, όπως ο γράφων, το σοκ είναι αναμφισβήτητα μεγάλο. Εύκολα όμως ξεπερνιέται, και διαπιστώνετε την απόλαυση του προγραμματισμού. Δεν λέω, καλό το joystick ή το πληκτρολόγιο, αλλά χαίρεσαι διαφορετικά όταν πληκτρολογείς, και τυραννιέσαι έστω, με σκοπό να φτιάξεις το "τέλειο πρόγραμμα", το δικό σου πρόγραμμα.

LISTING 4: (SCRTXT)

```
' Listing 4   SCRTXT

'(C) 1990 Panos Katsaloulis

SUB SCRTXT(a$,y%,flag%,pix%) STATIC
IF pix%<0 OR pix%>3 THEN ERROR 5
pix%=2^pix%:hm%=8/pix%:yy%=y%*8
ScrTxt.loop:
FOR f%=1 TO LEN(a$)
LOCATE y%,77:PRINT MID$(a$,f%,1)
FOR n%=1 TO hm%
SCROLL (0,yy%-8)-(640,yy%-1),-pix%,0
IF INKEY$=" " THEN EXIT SUB
IF MOUSE(0)<>0 THEN EXIT SUB
NEXT n%,f%
IF flag% THEN ScrTxt.loop
END SUB
```

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ  PIXEL USERS

SUPERBASE PROFESSIONAL

Τον Ιανουάριο του 1988 και στο τεύχος 40 του Pixel παρουσιάστηκε αναλυτικά ένα αξιόλογο πακέτο δημιουργίας και διαχείρισης βάσης δεδομένων στους υπολογιστές της σειράς ST. Αυτό ήταν η Superbase Personal, μια σχεσιακή βάση δεδομένων που εκδίδεται από την Precision Software Ltd.

Του Αποστόλη Μουρελάτου

Η αναβαθμισμένη πολιτική της Precision Software, ως προς τα προϊόντα της, μας επιτρέπει να σας παρουσιάσουμε την καινούργια και ανανεωμένη έκδοση της Superbase Personal, την Professional.

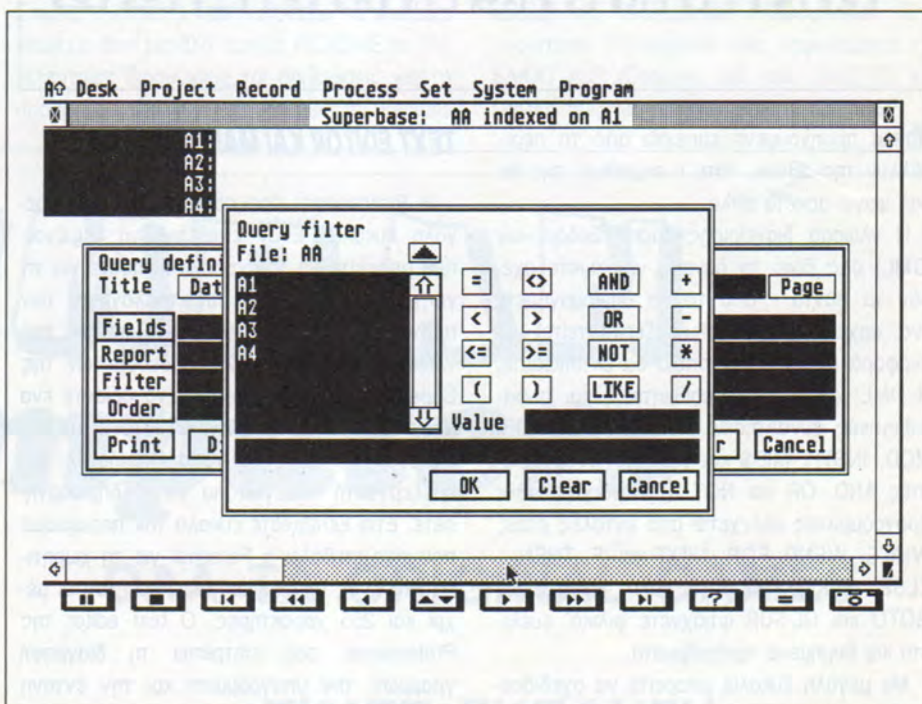
Η Superbase Professional περιλαμβάνει έναν ενσωματωμένο επεξεργαστή κειμένου, και την ευκολία του mail merge που θα περιγράψουμε παρακάτω.

Επίσης, υπάρχει η batch mode κάτω από την ένδειξη Record, που σας επιτρέπει να εισάγετε ένα μεγάλο αριθμό εγγραφών, χωρίς τη συνεχή χρονική καθυστέρηση της αποθήκευσης καθενός record χωριστά. Με την επιλογή αυτή οι εγγραφές παραμένουν στη μνήμη (RAM) του υπολογιστή και στέλνονται στο δίσκο μόνο όταν τελειώσετε την καταχώρηση.

Επίσης, μπορείτε να αποθηκεύσετε μέχρι 21 λέξεις-κλειδιά, εντολές ή κείμενο στα λειτουργικά πλήκτρα (function keys), στο πλήκτρο Help και στο συνδυασμό τους με το Shift.

Υπάρχουν επίσης βελτιώσεις στους τύπους δεδομένων, που δηλώνονται όταν δημιουργείτε ένα καινούργιο αρχείο. Για παράδειγμα, μπορείτε να ορίσετε έναν τύπο να παίρνει χρονικές τιμές (π.χ. 12:00 π.μ.), και να κάνετε όλες τις ταξινομήσεις και τους υπολογισμούς βάσει αυτού του πεδίου. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας πεδίου με πολλαπλές τιμές, όπως ένα array (πίνακας).

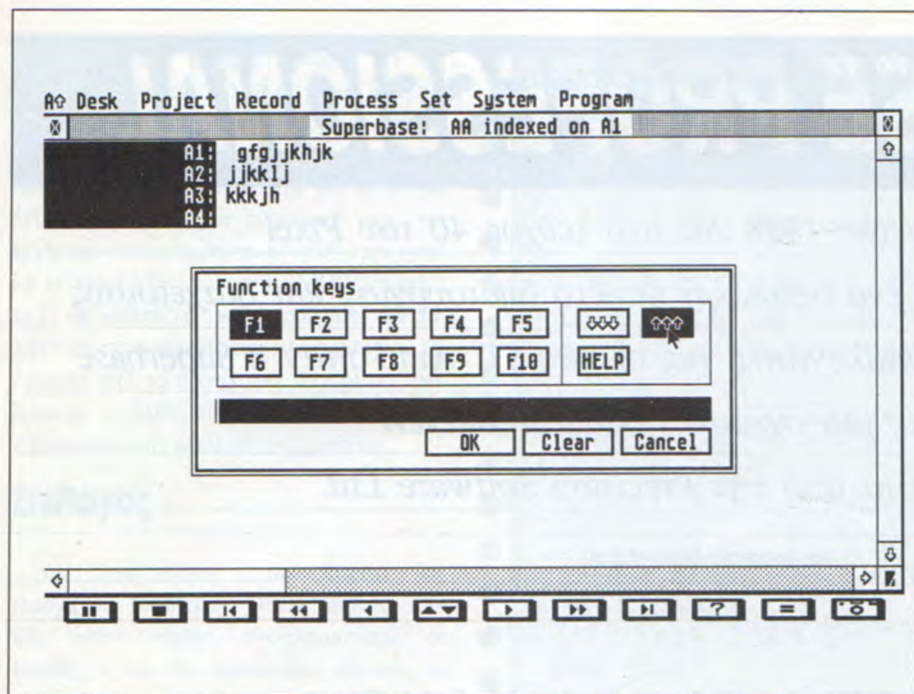
Οι πιο εντυπωσιακές και εύχρηστες βελτιώσεις της Professional είναι η προσθήκη της γλώσσας διαχείρισης βάσης δεδομένων (Database Management Language) και του επεξεργαστή σχημάτων (Forms Editor). Η πρώτη σας επιτρέπει τη δημιουργία εφαρμογών βασισμένων στο περιβάλλον της Superbase, και η δεύτερη σας παρέχει την απίστευτη ευκολία να δημιουργήσετε τις δικές σας φόρμες για την καλύτερη παρουσίαση των δεδομένων σας, πράγμα αρκετά σημαντικό σε πολλές περιπτώσεις.



ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Το κυριότερο χαρακτηριστικό της Superbase Professional είναι η γλώσσα προγραμματισμού που διαθέτει, και την οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για την κατασκευή τόσο απλών, όσο και σύνθετων εφαρμογών.

Η γλώσσα αυτή είναι βασισμένη στις αρχές λειτουργίας της BASIC για μεγαλύτερη ευκολία στη χρήση της - εάν δε έχετε και



κάποια προηγούμενη εμπειρία από το περιβάλλον της dBase, τότε η εκμάθησή της θα σας φανεί αρκετά απλή.

Η γλώσσα διαχείρισης βάσης δεδομένων (DML) σας δίνει τη δύναμη να κάνετε σχεδόν τα πάντα - από το να δημιουργήσετε ένα αρχείο, μέχρι να επεξεργαστείτε μια αναφορά (report), την οποία θα εκτυπώσετε. Η DML χρησιμοποιεί αριθμητικές και αλφαριθμητικές συναρτήσεις, όπως οι INT, SQR, MOD, INSTR, MID$ και τους λογικούς τελεστές AND, OR και NOT. Η λειτουργία κάθε προγράμματος ελέγχεται από εντολές όπως WHILE...WEND, FOR...NEXT και IF...THEN...-ELSE. Επίσης, με την καλή χρήση των GOTO και GOSUB φτιάχνετε φιλικά, ευέλικτα και δομημένα προγράμματα.

Με μεγάλη ευκολία μπορείτε να σχεδιάσετε τα δικά σας μενού, παράθυρα διαλόγου και προειδοποίησης. Επίσης, επιτρέπει τη χρήση πινάκων (arrays) τριών διαστάσεων, καθώς και την άνετη ανεύρεση κάποιου πεδίου μέσα από ένα σειριακό αρχείο.

Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε μια χρήσιμη υπόδειξη γι' αυτούς που θα ήθελαν τα προγράμματά τους να τρέχουν χωρίς να μπαίνουν στο περιβάλλον της Professional - απλά ονομάστε τα START και τρέξτε τη Superbase. Τώρα είστε έτοιμοι να αρχίσετε δουλειά.

TEXT EDITOR KAI MAIL MERGE

Η Professional σας παρέχει μια ακόμη μεγάλη ευκολία. Εναν επεξεργαστή κειμένου που μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε για τη γρήγορη και εύκολη πληκτρολόγηση των προγραμμάτων σας, με τη βοήθεια της γλώσσας διαχείρισης βάσης δεδομένων της Superbase. Επίσης, μπορείτε να ορίσετε ένα πεδίο δεδομένων σαν ένα εξωτερικό αρχείο κειμένου, και μετά να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου για να το δημιουργήσετε. Ετσι ξεπερνάτε εύκολα τον περιορισμό που είχε επιβάλει η Personal για τη χωρητικότητα ενός text πεδίου και που ήταν οι μέχρι και 255 χαρακτήρες. Ο text editor της Professional σας επιτρέπει τη διαγραφή γραμμών, την υπογράμμιση και την έντονη γραφή, αλλά δεν έχει τη δυνατότητα εύρεσης και αντικατάστασης μιας λέξεως, καθώς και της μεταφοράς ή αντιγραφής ορισμένων παραγράφων σε καθορισμένο σημείο του κειμένου. Ενα ακόμη σημαντικό χαρακτηριστικό της Superbase είναι η δυνατότητα του mail merge. Τι είναι το mail merge; Θα το καταλάβετε εύκολα με ένα παράδειγμα. Εστω ότι έχετε 100 πελάτες και θέλετε να τους στείλετε μια πρόσκληση σε ένα χορό που κάνει η εταιρία σας. Η πρόσκληση φυσικά θα περιέχει ένα κοινό κείμενο, και εκείνο που θα αλλάζει θα είναι τα στοιχεία του εκάστοτε πελάτη. Εσείς για να μην γράφετε 100 προσκλήσεις, απλά πληκτρολογείτε στον text editor τα ονόματα των πεδίων που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, περικλειόμενα από τα ειδικά σύμβολα (&). Μετά ανοίγετε τα σχετικά αρχεία, γράφετε το κείμενο, επιλέγετε την ένδειξη mail merge και είσαστε έτοιμοι να εκτυπώσετε τις 100 διαφορετικές προσκλήσεις.

FORMS EDITOR

Η Superbase Professional συνοδεύεται από ένα ειδικό και πολυσύνθετο πρόγραμμα, τον επεξεργαστή σχημάτων και μορφών (forms editor). Σκεφθείτε το σαν ένα πρόγραμμα σχεδίασης σελίδας, με το οποίο μπορείτε να επεξεργαστείτε μια σελίδα πληροφοριών που περιέχει δεδομένα από αρχεία της Superbase. Το αξιοσημείωτο σε αυτό το πρόγραμμα είναι ότι σας επιτρέπει τον εύκολο συνδυασμό πεδίων, κειμένου, πλαισίων και γραμμών, με σκοπό την επαγγελματική παρουσίαση των δεδομένων σας. Σε αυτό βοηθάει σημαντικά ένα αρκετά μεγάλο σύνολο από χρώματα, γεμίσματα, είδη σχεδίων (fills, patterns), μεγέθη γραμμών και σημείων. Ο Forms Editor μπορεί να χρησιμοποιήσει σχεδόν όλα τα γνωστά είδη γραμματοσειρών (π.χ.Helvetica) στα έγγραφά σας. Επίσης, σας δίνεται η δυνατότητα να φορτώσετε εικόνες από διάφορα σχεδιαστικά προγράμματα, όπως το Degas Elite και το Gem Paint, και να τις τοποθετήσετε σε μια φόρμα που έχετε ήδη σχεδιάσει. Για παράδειγμα, εάν έχετε ένα ψηφιοποιημένο (digitized) αντίγραφο του σήματος της εταιρίας σας, φορτώστε το και συνδυάστε το με κείμενο και δεδομένα για την καλύτερη παρουσίαση της εκτυπωτικής φόρμας της εταιρίας.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ, ΛΑΘΗ ΚΑΙ MANUALS

Οσο εξέταζα σε βάθος την Professional, τόσο εντυπωσιαζόμουν από τη δύναμη και την ευελιξία της. Παρ' όλα αυτά, βρήκα ορισμένους περιορισμούς και λάθη (bugs).

Στη διάθεσή μου είχα τη version 2.03 της Superbase, αλλά σύμφωνα με την εταιρία, τώρα διατίθεται στην αγορά η version 3.0 και πολλά λάθη που προϋπήρχαν έχουν διορθωθεί. Η πρώτη έκπληξη που δοκίμασα ήταν

όταν προσπάθησα να εκτυπώσω κάποια εγγραφή από το αρχείο που ήταν ήδη ανοιχτό. Επέλεξα λοιπόν την ένδειξη Print κάτω από το μενού Record, και περιμένοντας για την εκτύπωση εμφανίστηκαν στην οθόνη του ST οι δύο διάσημες πλέον βόμβες, και σαν φυσικό επακόλουθο το πρόγραμμα κόλλησε. Πριν αναλύσουμε έναν ακόμη μικρό περιορισμό της Professional, θα πρέπει να εξηγήσουμε τον ορισμό μιας σχεσιακής βάσης δεδομένων (relational database). Ο όρος σχεσιακή, όπως ίσως θα γνωρίζετε, αναφέρεται στην ικανότητα των βάσεων δεδομένων να έχουν ανοιχτά πολλά αρχεία ταυτόχρονα, και να διαχειρίζονται εγγραφές (records) από οποιοδήποτε από αυτά, ανά πάσα στιγμή. Η δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσης πολλών αρχείων μας δίνει τη μεγαλύτερη ευελιξία στο στήσιμο των εφαρμογών μας. Η Superbase σας επιτρέπει να έχετε μέχρι έξι αρχεία ανοιχτά συγχρόνως. Εκείνο όμως που θα σας περιορίσει αρκετά είναι η ταξινόμηση, κατά αλφαβητική σειρά, πεδίων που περιέχουν ελληνικούς χαρακτήρες. Επίσης, δεν δέχεται σαν ονόματα πεδίων πεζά γράμματα από το ελληνικό σετ χαρακτήρων της Unibrain, καθώς και της ΕΛΚΑΤ. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι τα ελληνικά εγχειρίδια που συνοδεύουν το πρόγραμμα είναι από τα πλέον κατανοητά, έξυπνα χωρισμένα σε ενότητες με αρκετά επεξηγηματικά παραδείγματα και απευθύνεται στον αδαή από υπολογιστές, αφού ξεκινάει από τις βασικές εντολές του GEM για τήρηση back-up κ.λπ., και φτάνει μέχρι τον τελικό χειρισμό της superbase από πεπειραμένους χρήστες. Η Professional διατίθεται με δύο εγχειρίδια οδηγιών (manuals): Το ένα αναφέρεται στο γενικό χειρισμό της Superbase και στον επεξεργαστή κειμένου, ενώ το άλλο στη γλώσσα διαχείρισης βάσης δεδομένων (DML) και στον επεξεργαστή μορφών και σχημάτων. Επίσης, η δισκέτα που συνοδεύει τα manuals περιέχει ένα μεγάλο αρχείο README με τις τελευταίες διορθώσεις και σημειώσεις για το πρόγραμμα. Σε γενικές γραμμές τα manuals είναι αρκετά εύχρηστα και σας δίνουν όλα τα εφόδια για να κάνετε μια αρχή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Με τη Superbase Professional, η Precision Software κατάφερε να αυξήσει τη δύναμη του προγράμματος στο εκατονταπλάσιο, χωρίς να θυσιάσει την ευκολία χρήσης που είχε η Personal και ταυτόχρονα να αξιοποιήσει κατάλληλα τις μεγάλες δυνατότητες του ST. Η Professional είναι μια πλήρης σχεσιακή βάση δεδομένων, που σίγουρα θα εντυπωσιάσει το μέσο χρήστη, αλλά κι αυτόν που είναι αποφασισμένος να κάνει σοβαρή δουλειά. Είναι σημαντικό για κάποιον χρήστη χωρίς φοβερές απαιτήσεις να υπάρχει ένα εργαλείο που να τον βοηθά στη δουλειά του, να τον διασκεδάζει και να τον μυεί στο θαυμαστό κόσμο της διαχείρισης πληροφοριών. Τη Superbase Professional μας παραχώρησε η ΕΛΚΑΤ Α.Ε. (Σόλωνος 26, τηλ. 3640719). Η λιανική τιμή του πακέτου είναι 78.000 δρχ. ■

SEGA® Boutique

Ελάτε κι εσείς στο μαγικό κόσμο της SEGA, με πρώτη στάση την ειδική σελίδα της SEGA BOUTIQUE. Κάθε μήνα θα βρίσκετε στη σελίδα αυτή τα πιο καινούργια παιχνίδια για τη SEGA MASTER SYSTEM σας. Μπορείτε να τα αποκτήσετε εύκολα και χωρίς κόπο. Τα παιχνίδια που παραγγείλατε θα σας έρθουν στο σπίτι, πολύ σύντομα. Ο τρόπος είναι απλός: Συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ (SEGA BOUTIQUE) Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

GREAT GOLF
Ενα άθλημα μόνο για sportsmen.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S153	7.900	7.100

BANK PANIC
Οι παράνομοι είναι αδίστακτοι. Θα μπορέσετε να σώσετε την τράπεζα;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S150	5.200	4.700

WORLD SOCCER
Ποδόσφαιρο! Τι άλλο να ζητήσει κανείς;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S154	7.900	7.100

CHOPLIFTER
Τα ελικόπτερα είναι, ίσως, τα πιο επικίνδυνα ιπτάμενα όπλα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S162	7.900	7.100

FANTAZY ZONE THE MAZE
Πολλοί λένε ότι μια φορά είναι αρκετή. Μερικές φορές όμως, οι κακοί επιστρέφουν δυνατότεροι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S160	7.900	7.100

CAPTAIN SILVER
Ενα action game που παίζαμε πριν ένα περίπου χρόνο στα arcade rooms.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S164	8.600	7.750

BOMBER RAID
Ο εχθροί δεν αστειεύονται. Προσέξτε!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S172	8.600	7.750

DOUBLE DRAGON
Αντιμετωπίστε τους κάθε λογής αλήτες, στους δρόμους των κακόφημων συνοικιών.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S149	8.600	7.750

MY HERO
Είστε ο δυνατότερος της γειτονιάς. Προφυλάξτε την από' τους κακούς.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S168	5.200	4.700

SHINOBI
Ενα φοβερό coin-op game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S147	8.600	7.750

LORD OF THE SWORD
Το ξίφος είναι το μόνο σας όπλο. Εκμεταλλευτείτε το όσο μπορείτε καλύτερα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S165	8.600	7.750

GREAT BASEBALL
Το αγαπημένο σπορ' των Αμερικανών, τώρα και για σας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S151	7.900	7.100

MAZE HUNTER
Αγωνιώδης αναζήτηση μέσα στο λαβύρινθο. Μόνο για 3D glasses.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S167	8.600	7.750

GREAT BASKETBALL
Ζήστε συναρπαστικές στιγμές, στο σπορ που αντιπροσωπεύει τη χώρα μας στο εξωτερικό.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S152	7.900	7.100

ZILLION II
Ενα φοβερό και τρομερό παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
S158	7.900	7.100

SEGA Boutique
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης. 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________

Τ.Κ. ________ ΠΟΛΗ ________ ΤΗΛ. ________

Είμαι άνω των 18 ετων. ________ *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ________ *ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ* ________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών. ________ *ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ* ________ *ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ* ________

∗ Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

Περιοδικό PIXEL Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

∗ Δεν στέλνω χρήματα αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.
Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

TOP ★ GAMES ★ 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΜΑΪΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

* SPECTRUM *

1	(1)	♦	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
2	(4)	▲	**CABAL** (OCEAN)
3	(2)	▼	**BATMAN** (OCEAN)
4	(5)	▲	**SHINOBI** (VIRGIN)
5	(6)	▲	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
6	(8)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN)
7	(3)	▼	**ROBOCOP** (OCEAN)
8	(7)	▼	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
9	(9)	♦	**MATCH DAY II** (OCEAN)
10	(10)	♦	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE H.)

* AMSTRAD *

1	(2)	▲	**BATMAN** (OCEAN)
2	(6)	▲	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(9)	▲	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4	(7)	▲	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
5	(4)	▼	**CABAL** (OCEAN)
6	(-)	●	**SILKWORM** (VIRGIN)
7	(1)	▼	**SHINOBI** (VIRGIN)
8	(5)	▼	**KICK OFF** (ANCO)
9	(-)	●	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
10	(8)	▼	**PACMANIA** (GRANDSLAM)

(♦) : Σταθερό (▲) : Άνοδος : Πτώση (▼) : Νέο (●)
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
• Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

*** TOP 20 ***

1	(1)	♦	**BATMAN** (OCEAN)
2	(2)	♦	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(5)	▲	**CABAL** (OCEAN)
4	(11)	▲	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
5	(4)	▼	**KICK OFF** (ANCO)
6	(6)	♦	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7	(18)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN -MASTERTRONIC)
8	(9)	▲	**BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
9	(3)	▼	**SHINOBI** (VIRGIN)
10	(12)	▲	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
11	(-)	●	**THE UNTOUCHABLES**(OCEAN)
12	(13)	▲	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
13	(10)	▼	**HOSTAGES** (INFOGRAMES)
14	(14)	♦	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
15	(8)	▼	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
16	(17)	▲	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
17	(16)	▼	**MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)
18	(15)	▼	**HARD DRIVIN'** (DOMARK)
19	(-)	●	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
20	(-)	●	**PACMANIA** (GRANDSLAM)



* COMMODORE *

1	(1)	♦	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(2)	♦	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3	(3)	♦	**CABAL** (OCEAN)
4	(6)	▲	**KICK OFF** (ANCO)
5	(-)	●	**UNTOUCHABLES** (OCEAN)
6	(4)	▼	**BATMAN** (OCEAN)
7	(9)	▲	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
8	(5)	▼	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
9	(8)	▼	**MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)
10	(10)	♦	**SILKWORM** (VIRGIN)

* ATARI ST/ AMIGA *

1	(1)	♦	**KICK OFF** (ANCO)
2	(2)	♦	**BATMAN** (OCEAN)
3	(9)	▲	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
4	(6)	▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
5	(-)	●	**SILKWORM** (VIRGIN)
6	(5)	▼	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
7	(4)	▼	**HOSTAGES** (INFOGRAMES)
8	(3)	▼	**ROBOCOP** (OCEAN)
9	(8)	▼	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
10	(7)	▼	**HARD DRIVIN'** (DOMARK)

Η κατάσταση στην κορυφή έχει κάπως ξεκαθαρίσει, αφού το Batman και το Robocop αλληλοτρώγονται. Power Peak γι' αυτόν το μήνα το Untouchables, ενώ δυνατότερη παρουσία το Silkworm.

MUNDIAL '90!

Η φιέστα του ποδοσφαίρου αρχίζει αυτόν το μήνα στη γειτονική Ιταλία, και η στήλη δεν μπορούσε να μείνει ασυγκίνητη από το γεγονός αυτό. Ετσι, αυτόν το μήνα φιλοξενούμε τα soccer simulation games που κυκλοφόρησαν τα δύο τελευταία χρόνια, από τότε δηλαδή που η στήλη είχε πρωτοασχοληθεί με αυτά τα παιχνίδια. Η βαθμολογία όμως καλύπτει το σύνολο των παιχνιδιών. Πάμε λοιπόν για τη σέντρα...

Του Κ.Βασιλάκη

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL

Ο γνωστός άσος της Λίβερπουλ έχει βάλει την υπογραφή του στο παιχνίδι αυτό, αλλά δυστυχώς η ποιότητα του παιχνιδιού δεν ανταποκρίνεται στην ποδοσφαιρική αξία του παίκτη.

Διαλέγετε την αγαπημένη σας ποδοσφαιρική ομάδα, και προσπαθείτε να την οδηγήσετε στην κατάκτηση της πρώτης θέσης σ' ένα τουρνουά. Το τουρνουά διεξάγεται σε διάφορες φάσεις, αρχικά σε ομίλους των τεσσάρων, ενώ στο τέλος υπάρχουν οι ημιτελικοί και ο τελικός. Ο τρόπος λοιπόν διεξαγωγής των αγώνων σημαίνει ότι πρέπει να δώσετε πολλά παιχνίδια, χωρίς να μπορείτε να επιλέξετε από ποιο θα αρχίσετε. Αυτό όμως καταντά εκνευριστικό όταν έχετε μάθει το παιχνίδι αρκετά καλά, ώστε να "συντρίβετε" τους πρώτους αντιπάλους σας, και προσπαθείτε να αναρριχηθείτε σε υψηλότερη κλίμακα. Τα γραφικά είναι πολύ καλά στις 16-bits εκδόσεις, ενώ χειροτερεύουν απότομα στις 8-bits. Το ίδιο ισχύει και για τον ήχο, αλλά σε μικρότερη κλίμακα. Στον τομέα του gameplay τα πράγματα δεν είναι πολύ καλά - αρκεί να μάθετε ένα μικρό κόλπο και μπορείτε να τελειώσετε το παιχνίδι άνετα (το κόλπο είναι να "πετάτε" την μπάλα λίγο μπροστά, αντί να την έχετε συνεχώς στα πόδια σας). Two player mode υπάρχει, αλλά δυστυχώς οι αντίπαλοι παίζουν μόνο μια



φορά μεταξύ τους, σε σύνολο εννέα παιχνιδιών.

MICROPROSE SOCCER

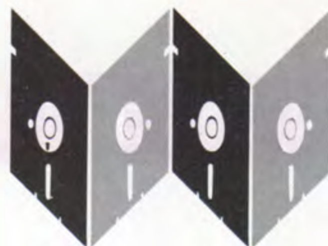
Η Microprose αιφνιδίασε τους πάντες, κυκλοφορώντας ένα football simulation, αφού είναι γνωστό ότι το σύνολο σχεδόν των παιχνιδιών της έχει πολεμικό χαρακτήρα. Κανένας όμως δεν στενοχωρήθηκε και πολύ, αφού το παιχνίδι ήταν αρκετά καλό. Είχατε μάλιστα δύο επιλογές για τον τύπο του παιχνιδιού, το 11-a-side, που είναι κανονικό ποδόσφαιρο, και το 6-a-side που είναι indoor. Πριν αρχίσε-



τε το παιχνίδι, μπορείτε να καθορίσετε κάποιες παραμέτρους, όπως το επίπεδο του παιχνιδιού, τη διάρκεια του ματς, τον τρόπο επιλογής παικτών, το πόσο τα φάλτσα επηρεάζουν την πορεία του σουτ (τα σουτ διαγράφουν εντελώς παράλογη τροχιά, αν διαλέξετε τον υψηλότερο βαθμό επηρεασμού) και, τέλος, αν παίζετε το 11-a-side, το αν θα υπάρχει βροχή ή όχι. Το τελευταίο option επηρεάζει σημαντικά την απόδοση των παικτών, αφού κινούνται δύσκολα στο λασπωμένο τεραίν, και δεν σταματάνε εύκολα όταν κάνουν τάκλιν. Στο κυρίως παιχνίδι τώρα βλέπετε το γήπεδο από ψηλά, και μπορείτε να παίζετε εναντίον του υπολογιστή ή εναντίον κάποιου φίλου σας. Μπορείτε να κάνετε φαλτσαριστά σουτ, δίνοντας στο joystick την κατάλληλη κατεύθυνση όταν σουτάρετε, ανάποδα ψαλίδια, αν γυρίσετε το joystick στην αντίθετη κατεύθυνση από αυτήν που πηγαίνετε, και τάκλιν, απλά πατώντας fire. Φάουλ και πέναλτυ δεν υπάρχουν, μόνο πλάγια άουτ, κόρνερς και γκολ, βέβαια. Το two player mode είναι σαφώς πιο ενδιαφέρον από το one player mode, και είναι αυτό που μπορεί να κρατήσει το ενδιαφέρον σας για το παιχνίδι πάνω από ένα χρονικό διάστημα.

EUROPEAN 5-A-SIDE

Το ποδοσφαιράκι αυτό κυκλοφόρησε από τη Firebird το καλοκαίρι του '87 και, όπως δηλώνει και ο τίτλος του, παίζεται



από δύο ομάδες, η κάθε μια από τις οποίες απαρτίζεται από πέντε παίκτες. Στην αρχή, διαλέγετε αν θα παίξετε one ή two player game, και το χρόνο που το παιχνίδι θα διαρκέσει. Κατόπιν μπαίνετε στο γήπεδο, το οποίο φαίνεται από ψηλά, οι παίκτες όμως φαίνονται σαν ξαπλωμένοι. Η σέντρα μοιάζει με τη διεκδίκηση που γίνεται στο πόλο, όταν αρχίζουν τα επτάλεπτα, δηλαδή η μπάλα βρίσκεται στο κέντρο και οι παίκτες, ένας από κάθε ομάδα, τρέχουν να την πάρουν. Αφού πάρετε τη μπάλα, μπορείτε να προχωρήσετε μόνος σας ή να κάνετε πάσα. Στο παιχνίδι ενάντια στον υπολογιστή συνίσταται η πρώτη επιλογή, αφού σπάνια σας παίρνει τη μπάλα.

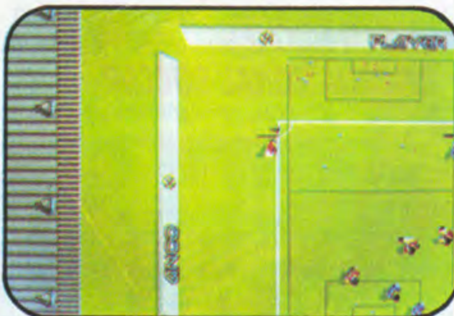
Σε two player game, θα πρέπει να προσανατολιστείτε στη δεύτερη. Τα πράγματα δυσκολεύουν από τη στιγμή που θα θελήσετε να πετύχετε γκολ, αφού θα διαπιστώσετε ότι ο αντίπαλος τερματοφύλακας πιάνει όλα τα σουτ που κάνετε (ευτυχώς όμως το ίδιο κάνει και ο δικός σας στα αντίπαλα σουτ, αρκεί να κρατήσετε το "fire" πατημένο). Ετσι, ο μόνος τρόπος να τον νικήσετε, είναι να πάτε πάνω στη γραμμή του αντίπαλου τέρματος, και μεταξύ δύο εκτινάξεων του



τερματοφύλακα να "τσιμπήσετε" το fire. Το "τσιμπήσετε" έχει σημασία, γιατί αν το κρατήσετε πατημένο, ο παίκτης σας θα κάνει ένα ψηλό σουτ, το οποίο θα χτυπήσει στο οριζόντιο δοκάρι και θα απομακρυνθεί! Επίσης, δεν μπορείτε να μπείτε με τη μπάλα στα δίχτυα. Το two player game είναι λίγο καλύτερο, αλλά σίγουρα θα έχετε ένα πιο ενδιαφέρον ποδοσφαιράκι να ασχοληθείτε.

KICK OFF

Κι ενώ όλοι πίστευαν ότι οι δυνατότητες των football games στους home υπολογιστές έφταναν μέχρι το Microprose Soccer και το Match Day II, και, παράλληλα, οι κάτοχοι 16-bits μηχανημάτων γίνονταν αντικείμενο ειρωνικών σχολιών για την ποιότητα των football games που κυκλοφορούσαν για τους υπολογιστές τους, ήρθε το Kick Off να ανατρέψει ριζικά την κατάσταση αυτή.



Κατασκευασμένο από την Anco, μια σχεδόν άγνωστη ως τότε εταιρία, το Kick Off κατάφερε να γίνει το πρότυπο των football gamers. Πριν αρχίσετε το παιχνίδι, μπορείτε να καθορίσετε αρκετά options ή ακόμη και να εξασκηθείτε στο



χειρισμό της μπάλας και στα κτυπήματα πέναλτυ. Περνάτε στο παιχνίδι τώρα, αφού επιλέξετε τα επίπεδα των δύο ομάδων, το σύστημα που θα ακολουθήσετε, και ο υπολογιστής ορίσει ποιος είναι ο διαιτητής. Το τελευταίο έχει σημασία, γιατί διαφορετικοί διαιτητές έχουν διαφορετικές ευαισθησίες όσον αφορά τα μαρκαρίσματα, κι έτσι άλλοι δείχνουν εύκολα κάρτες κι άλλοι όχι. Το γήπεδο φαίνεται από πάνω, και ο παίκτης που ελέγχετε διακρίνεται από μια γραμμή που τον συνοδεύει. Μπορείτε να ντριμπλάρετε τους αντιπάλους, να κάνετε πάσες, σουτ, να πηδήξετε για κεφαλιά, να κάνετε τάκλιν, να "πατήσετε" τη μπάλα. Υπάρχουν επίσης φάουλ, πέναλτυς, κίτρινες και κόκκινες κάρτες, κόρνερς και πλάγια άουτ. Το Kick Off δεν διαθέτει πολύ καλά γραφικά, ούτε καταπληκτικό ήχο. Διαθέτει όμως το καλύτερο gameplay από όλα τα υπάρχοντα ποδοσφαιράκια, κι αυτό είναι που το ανεβάζει στην πρώτη θέση.

FOUR SOCCER SIMULATIONS

Τα εξής τρία: Το street, το indoor και το 11-a-side. Υπάρχει βέβαια και τέταρτο πρόγραμμα στο πακέτο, αλλά πρόκειται για εξάσκηση σε βάρη, κοιλιακούς κ.λπ.

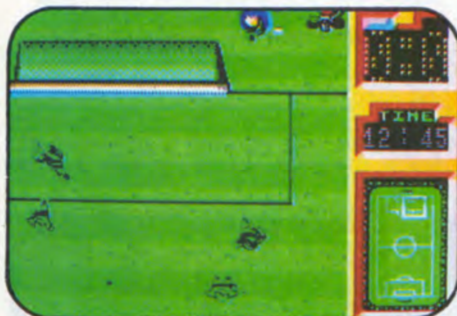


και όχι για football game. Οι βασικές διαφορές μεταξύ των τριών αυτών football games βρίσκονται σε ορισμένα σημεία των κανονισμών. Στο indoor, για παράδειγμα, δεν μπορείτε να μπείτε στην αντίπαλη περιοχή και δεν υπάρχουν άουτ, ενώ στο street οι κανονισμοί καταργούνται σχεδόν στο σύνολό τους. Το γήπεδο φαίνεται από ψηλά και λίγο πλάγια, ενώ στο παιχνίδι μπορούν να συμμε-

τέχουν έως και τέσσεροι παίκτες. Οταν είναι δύο, μπορούν να παίζουν είτε αντίπαλοι, είτε συνεργαζόμενοι. Αν είναι όμως τρεις ή τέσσερις, παίζουν μοιρασμένοι στις δύο ομάδες. Εντύπωση προκαλούν κάποια σφυρίγματα του διαιτητή, ο οποίος είναι σε θέση να διακρίνει πότε ένας παίκτης χρησιμοποίησε το χέρι του (το πώς όμως είναι άγνωστο, όπως άγνωστο επίσης είναι το πώς αποφεύγεται η χρησιμοποίηση του χεριού). Από άποψης γραφικών δεν είναι άσχημο, αλλά όχι και τίποτε ιδιαίτερο, ο ήχος βρίσκεται σε καλά επίπεδα και το gameplay είναι επίσης καλό, αλλά αρκετά μακριά από τα επίπεδα του Kick Off. Είναι όμως ενδιαφέρον για ένα χρονικό διάστημα, για όσο δηλαδή χάνετε από τον υπολογιστή στο μοναδικό επίπεδο δυσκολίας που υπάρχει.

EMILIO BUTRAGUENO SOCCER

Ο γνωστός "γύπας" ή "El buitre" των ισπανικών γηπέδων κάνει την εμφάνισή



του στο παιχνίδι αυτό, και μάλιστα με τα χρώματα της αντίπαλής σας ομάδας.

Πριν αρχίσετε, επιλέγετε τα controls και τον αριθμό των παικτών. Δυστυχώς, δεν υπάρχει επιλογή για τη διάρκεια του αγώνα και για το επίπεδο δυσκολίας, με αποτέλεσμα να κουράζεστε από τα μεγάλης διάρκειας ματς, και να μην ενδιαφέρεστε πλέον για το παιχνίδι, από τη στιγμή που θα μπορείτε να κερδίζετε τον υπολογιστή. Το γήπεδο φαίνεται από πάνω και σκρολάρει αρκετά απότομα, πράγμα που μειώνει αισθητά το playability του παιχνιδιού. Μπορείτε να κάνετε προβολές στους αντίπαλους παίκτες, αλλά μερικές από αυτές καταλήγουν σε φάουλ. Απλό φάουλ δίνεται και για παραβάσεις που έγιναν μέσα στη μεγάλη περιοχή, όπου δηλαδή θα έπρεπε να δοθεί πέναλτυ. Γκολ δεν μπορείτε να πετύχετε εύκολα, τουλάχιστον μέχρι να βρείτε κάποιο "σύστημα". Δεν ισχύει το ίδιο όμως για την ομάδα που ελέγχει ο υπολογιστής, ο οποίος μάλιστα πανηγυρίζει προκλητικά, ιδίως αν το γκολ πέτυχε ο Εμίλιο. Πολύ μέτρια γραφικά, καλός ήχος και φτωχό gameplay, συνθέτουν το Emilio Butragueno Soccer, που θα πρέπει να αποφύγετε, εκτός κι αν είναι το μοναδικό ποδοσφαιράκι που μπορείτε να βρείτε.

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Αλλος ένας διάσημος παίκτης δίνει το όνομά του σε ένα football game. Το Emlyn Hughes Soccer όμως πήγε ένα βήμα πιο πέρα από ως τότε υπάρχοντα football games, αφού σας έδινε τη δυνατότητα να καθορίσετε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε παίκτη της ομάδας σας, έστω και σε περιορισμένο βαθμό. Ελέγχετε μια ομάδα, από οκτώ διαθέσιμες, και προσπαθείτε να τερματίσετε πρώτοι στο πρωτάθλημα. Οποιοσδήποτε αριθμός από τις υπόλοιπες επτά ομάδες μπορεί να ελέγχεται από άλλους παίκτες. Υπάρχει ένας σημαντικός αριθμός από options που αφορούν τη διάρκεια του αγώνα, την ικατότητα του υπολογιστή, το αν θα ελέγχετε εσείς τον τερματοφύλακά σας ή θα ελέγχεται από τον υπολογιστή, το αν θα επιτρέπονται ή όχι "τακουνάκια", το πόσο ευέλικτο θα είναι το σύστημα των σουτ, κ.ά. Στον αγωνιστικό τομέα τώρα, το γήπεδο φαίνεται από ψηλά και πλάγια, και ο παίκτης που ελέγχετε φαίνεται από ένα τριγωνάκι πάνω από το κεφάλι του. Υπάρχουν τάκλιν, φάουλ και



πέναλτυς, κεφαλιές, κόρνερς κ.λπ., ενώ η δύναμη του σουτ εξαρτάται από το πόσο θα κρατήσετε το fire πατημένο, και η κατεύθυνσή του από τις κινήσεις που κάνατε στο joystick ενόσω το fire ήταν πατημένο. Αρκετά καλό και προσεγμένο, δεν καταφέρνει όμως να ενθουσιάσει με το gameplay του...

GARRY LINEKER'S HOTSHOTS

Το τρίτο στη σειρά των παιχνιδιών της Gramlin που περιλαμβάνουν το όνομα του κυνηγού της Εθνικής Αγγλίας, και το πρώτο καθαρά football game. Αφού επιλέξετε την ομάδα που θα ελέγχετε, τα controls, τη διάρκεια του ματς, καθώς και τον τύπο του παιχνιδιού, μπαίνετε στον αγωνιστικό χώρο. Αυτός φαίνεται από ψηλά, και σκρολάρει έτσι ώστε η μπάλα να φαίνεται πάντα. Δυστυχώς όμως, ο παίκτης που ελέγχετε δεν φαίνεται πάντα, κάτι που δυσκολεύει το χειρισμό. Οταν δεν βλέπετε τον παίκτη σας στη οθόνη, κάποια βελάκια αναλαμβάνουν να



σας κατατοπίσουν για τη θέση του πλησιέστερου παίκτη, ως προς την τρέχουσα θέση της μπάλας. Στα μακρινά σουτ και τις πάσες όμως δεν βοηθάνε και πολύ. Η δύναμη του σουτ καθορίζεται από το πόση ώρα θα κρατήσετε πατημένο το fire. Εξαιρετικά εκνευριστικό είναι το γεγονός ότι τα περισσότερα ή τουλάχιστον αρκετά από αυτά χτυπάνε στο οριζόντιο δοκάρι του αντίπαλου τερματοφύλακα. Υπάρχουν τάκλιν, φάουλ, κίντρινες και κόκκινες κάρτες, αλλά για παραβάσεις μέσα στην περιοχή δίνεται φάουλ και όχι πέναλτυ. Γενικά, το Garry Lineker's Hotshots είναι ένα μέτριο προς καλό football game, που θα μπορούσε με λίγη προσοχή να ήταν αρκετά καλύτερο.



FIGHTING SOCCER

Να και ένα coin-op conversion στο σημερινό software file. Πρόκειται για conversion που έκανε η Activision στο ομώνυμο coin-op της SNK, το οποίο έχει μάλιστα αγωνιστικό πνεύμα, όπως δηλώνει και ο τίτλος του. Το αγωνιστικό αυτό πνεύμα αντικατοπτρίζεται στα τάκλιν που



μπορείτε να κάνετα μέσα στον αγώνα, τα οποία όμως ποτέ δεν καταλήγουν σε φάουλ. Το γήπεδο φαίνεται από πάνω, και στον αγώνα παίρνουν μέρος ένας ή δύο παίκτες. Στη δεύτερη περίπτωση μπορούν να είναι αντίπαλοι ή να συνεργάζονται. Στο Fighting Soccer έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε ένα πολύπλοκο σύστημα ελέγχου, όπου εκτός από τις τέσσερις διευθύνσεις και το fire, υπάρχουν δύο ακόμη πλήκτρα που σας επιτρέπουν να καθορίζετε τη διεύθυνση του σουτ, ανεξάρτητα από τη διεύθυνση που κινείται ο παίκτης που κατέχει τη μπάλα. Το σύστημα αυτό όμως δεν είναι και τόσο εύχρηστο, και ευτυχώς δίνεται επιλογή για τον κλασικό τρόπο χειρισμού. Επίσης, υπάρχουν και κεφαλιές, καθώς και δύο τύποι σουτ. Αν παίζετε εναντίον του υπολογιστή και φέρετε ισοπαλία,σας δίνεται η δυνατότητα να συνεχίσετε το παιχνίδι, αντί να αποκλείεστε, όπως συνέβαινε στο coin-op. Η Activision τα κατάφερε πολύ καλά στο conversion, αλλά το γεγονός ότι το παιχνίδι ήταν coin-op conversion αυτόματα περιόριζε τις επιλογές που είχε. Ετσι, το παιχνίδι μένει στη σκιά του Kick Off.

KICK OFF – EXTRA TIME

Το Kick Off - Extra time δεν είναι ένα ξεχωριστό παιχνίδι, αλλά έρχεται σε μια δισκέτα που αναλαμβάνει να δώσει επιπλέον options στο αρχικό Kick Off. Παρ' όλα αυτά δίνει αρκετά νέα options, ώστε μπορούμε να το εξετάσουμε ξεχωριστά.

Η βασική διαφορά βρίσκεται σε ένα option στο κύριο menu, με τον τίτλο "Options". Εκεί μπορείτε να βρείτε επιλογές που επηρεάζουν τον αγώνα. Η πιο σημαντική από αυτές βρίσκεται στο υπομενού "Ball control" και ονομάζεται "After touch". Αυτή σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε φαλτσαριστά και ψηλοκρεμαστά σουτ - απαραίτητα για να νικήσετε τον τερματοφύλακα με απευθείας σουτ, αφού η απόδοσή του έχει βελτιωθεί αισθητά. Αλλα options είναι ο τύπος του γηπέδου (σκληρό, λασπωμένο, τεχνητό κ.ά.), καθώς και η ταχύτητα του ανέμου που θα φυσά (η επιλογή "Crazy" μπορεί να έχει πολύ αστεία αποτελέσματα). Αλλες τροποποιήσεις είναι οι διαιτητές που βγάζουν με το πρώτο κόκκινη κάρτα, η δυνατότητα επιλογής από περισσότερα διαθέσιμα συστήματα παιχνιδιού, και το καλύτερο control που έχετε πάνω στη μπάλα μέσα στο παιχνίδι. Δύο μόνο παράπονα υπάρχουν: Οτι ο τερματοφύλακας μπορεί να αποκρούσει σχεδόν όλα τα πέναλτυς, και ότι μπορείτε εύκολα να βάλετε γκολ αλά... Αουνκεντάλερ, δηλαδή από τη σέντρα με ψηλοκρεμαστό σουτ. Ελπίζουμε να διορθωθούν στο Kick Off II.



GAZZA'S SUPER SOCCER

Το "Gazza's super soccer" σίγουρα πρωτοτυπεί σε σχέση με όλα τα άλλα football games στον τομέα της απεικόνισης, αφού αυτή περιλαμβάνει δύο διαφορετικές προοπτικές: Μία πλάγια, και μία όπου το μισό γήπεδο φαίνεται από ένα σημείο που βρίσκεται περίπου στη σέντρα και ψηλά. Μη νομίζετε όμως ότι αυτό είναι ένα option του παιχνιδιού, ότι δηλαδή μπορείτε να διαλέξετε όποιο σας βολεύει. Αλίμονο, όχι! Η προοπτική αλλάζει αυτόματα, όταν περνάτε κάποιες νοητές γραμμές στο γήπεδο, και αν οι προγραμματιστές είχαν σκοπό να σας κάνουν να χάνετε τον προσανατολισμό σας, τα έχουν καταφέρει περίφημα!



Οσον αφορά τα υπόλοιπα τώρα, είτε παίζετε φιλικό παιχνίδι με κάποια αντίπαλη ομάδα, είτε συμμετέχετε σε πρωτάθλημα που περιλαμβάνει από τέσσερις έως είκοσι ομάδες. Μπορείτε να έχετε απλό έλεγχο στα σουτ, δηλαδή να καθορίζετε απλά πότε θα σουτάρετε, να ελέγχετε τη δύναμη του σουτ, ή τη δύναμη και το φάλτσο του σουτ. Το τελευταίο είναι αρκετά δύσχρηστο. Τα γραφικά είναι σχετικά καλά, έχουμε όμως δει και καλύτερα, ο ήχος είναι μέτριος, και το gameplay επηρεάζεται αρνητικά τόσο από το εντελώς απαράδεκτο σύστημα απεικόνισης, όσο και από το ότι ο υπολογιστής δεν σας επιτρέπει, από τα πρώτα κιόλας παιχνίδια, να κρατήσετε τη μπάλα για πολύ στα πόδια σας.

KICK OFF – PLAYER MANAGER

Το τρίτο στη σειρά των Kick Off, από την Anco, και τελευταίο για το Software File αυτό. Οπως φαίνεται και από τον τίτλο του, το παιχνίδι αυτό είναι ένα μίγμα από Kick Off και από παιχνίδια τύπου Football Manager. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να καθορίσετε το έμψυχο δυναμικό της ομάδας σας, αγοράζοντας και πουλώντας παίκτες, να προπονήσετε τους παίκτες σας ώστε να εμφανιστούν στο γήπεδο σε φουλ φόρμα, να φτιάξετε τα αμυντικά και τα επιθετικά συστήματα της



ομάδας σας και να προπονήσετε τους παίκτες σας σ' αυτά, και φυσικά να καθορίσετε τη σύνθεση της ομάδας σας. Από κει και πέρα έχουμε τον αγωνιστικό τομέα, που είναι ουσιαστικά το αρχικό Kick Off, χωρίς το two player option. Υπάρχουν όμως κάποιες διαφορές σε ό,τι σχετίζεται με την απόδοση των παικτών, η οποία επηρεάζεται από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε παίκτη.

Γενικά, το Kick Off - Player manager συνδυάζει ένα εξαιρετικό arcade μέρος, με ένα managerial τμήμα για το οποίο έχουν διατυπωθεί κάποια παράπονα, παρ' όλα αυτά όμως, είναι ένα εξαιρετικά εθιστικό παιχνίδι.

MANCHESTER UNITED

Μετά από αρκετά παιχνίδια που έφεραν τα ονόματα γνωστών άσων των γηπέδων, έχουμε και ένα που φέρει τ' όνομα ενός ποδοσφαιρικού συλλόγου.

Στο σύνολό του το Manchester United μπορεί να παρομοιαστεί με το Player Manager, αλλά δίνει μεγαλύτερη έμφαση στη διοίκηση της ομάδας, παρά στο arcade section. Ετσι, έχετε τις κλασικές για τα παιχνίδια τύπου Football Manager επιλογές, δηλαδή μεταγραφές, καθορισμό σύνθεσης ομάδας, προπόνηση των παικτών, και επιλογή συστήματος. Αν θέλετε, μπορείτε να λάβετε ενεργό μέρος στους αγώνες που θα δώσουν οι "μπέμπηδες" κάτω από τη δική σας διοίκηση. Τα γραφικά στο arcade μέρος είναι σαφώς τα καλύτερα που έχουμε δει σε football games, με μεγάλα sprites και πολύ καλό animation. Το gameplay όμως, δεν είναι το ίδιο καλό, αφού οι παίκτες σας δεν υπακούουν απόλυτα στις εντολές σας, τουλάχιστον όσον αφορά τα σουτ, τα οποία συνήθως καταλήγουν στα χέρια του αντίπαλου τερματοφύλακα. Οταν πάντως βάλετε γκολ, βλέπετε έναν φωτεινό πίνακα γηπέδου που προβάλλει κάτι που υποτίθεται ότι είναι επανάληψη του γκολ που πετύχατε, αλλά στην πραγματικότητα δεν έχει καμία σχέση.

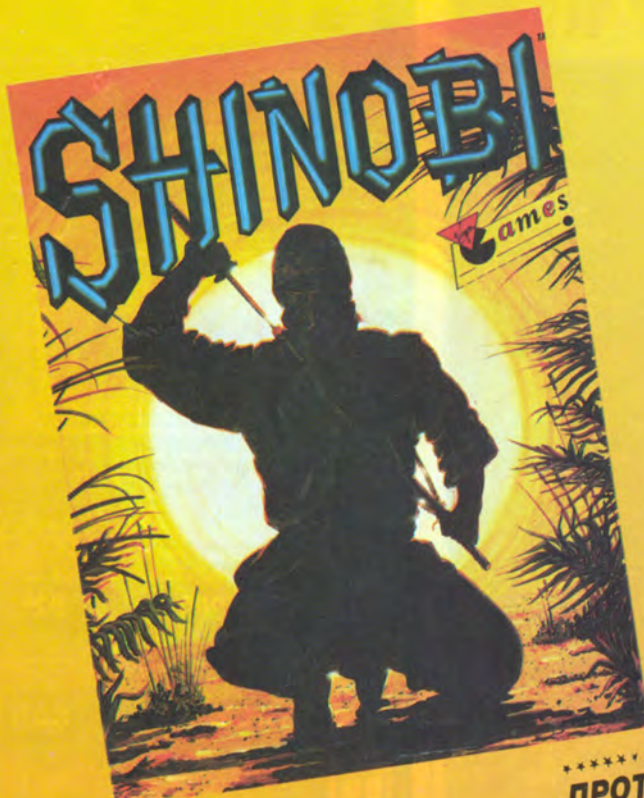


MUNDIAL '90!

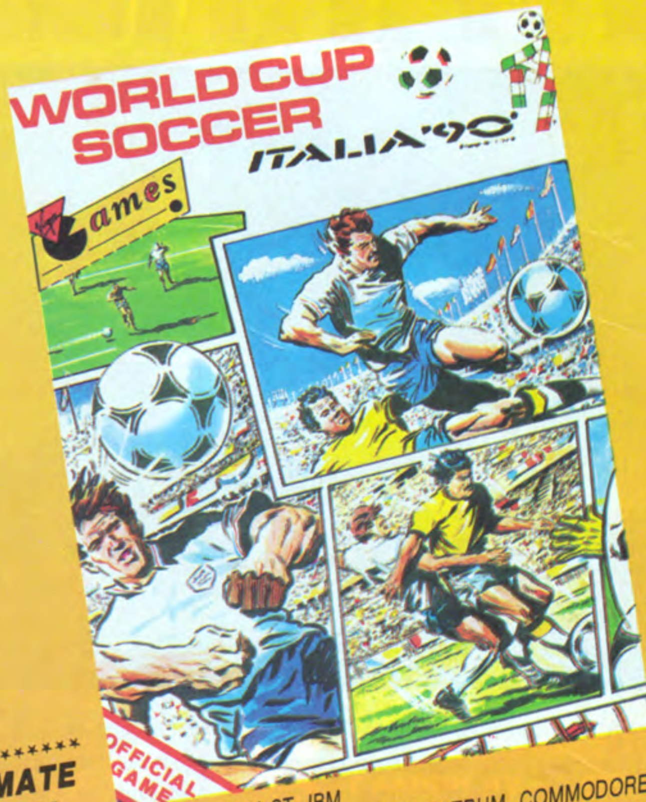
ΤΙΤΛΟΣ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ANIMATION	SPRITES	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
Match Day	5	6	5	6	6	6
World Cup Carnival	3	5	3	4	2	3
International Soccer	5	6	6	4	6	6
Super Soccer	6	7	7	5	5	6
Five-A-Side	2	1	1	1	1	1
Lineker's Soccer	7	8	7	6	6	7
Match Day II	6	7	7	6	7	7
ST Soccer	8	7	6	5	3	4
Peter Beardsley's Soccer	8	8	7	7	5	6
Microprose Soccer	7	8	7	5	8	7
European Five-A-Side	5	5	4	4	4	4
Kick Off	7	9	8	8	9	9
Four Soccer Simulations	7	6	6	6	5	6
Emilio Butragueno Soccer	4	3	5	3	3	3
Emlyn Hughes Soccer	7	7	6	6	7	7
Lineker's Hotshots	5	5	4	5	5	5
Fighting Soccer	6	8	7	6	7	7
Kick Off - Extra Time	7	9	8	8	10	10
Gazza's Super Soccer	6	6	5	5	4	5
Kick Off-Player Manager	7	9	8	8	9	9
Manchester United	10	10	9	8	7	7

Σημ.: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10

the Best Games

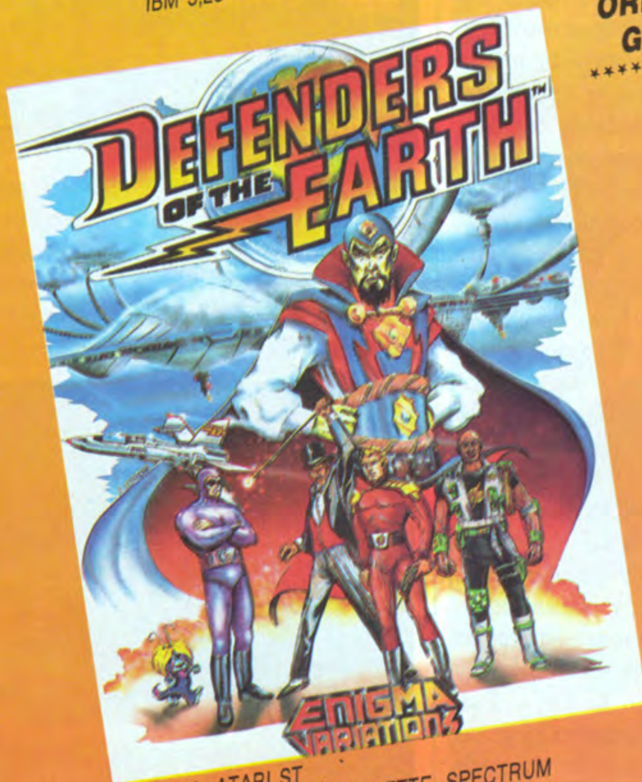


IBM 5,25"

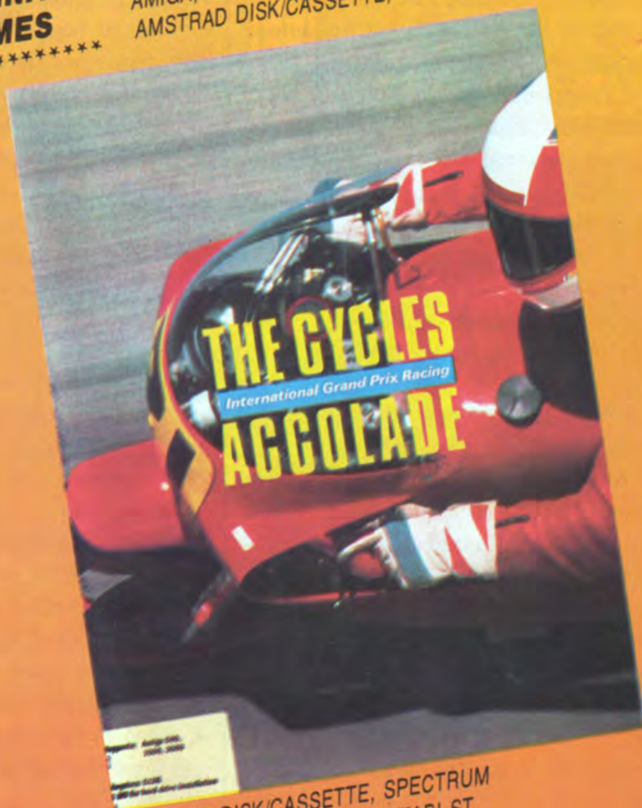


AMIGA, ATARI ST, IBM
AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM, COMMODORE

ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ORIGINAL GAMES



AMIGA, ATARI ST
COMMODORE DISK/CASSETTE, SPECTRUM



AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM
COMMODORE, IBM, AMIGA, ATARI ST

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ **GREEK Software**
ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443.759, 6448.505, FAX: (01) 6442412.

ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

SOFTWARE REVIEW

WARHEAD

ΕΙΔΟΣ	ARCADE SPACE GAME
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MPH
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το Warhead απαιτεί υπερβολική ακρίβεια στους χειρισμούς του. Θα έπρεπε σε αυτό το σημείο τα πράγματα να ήταν απλούστερα.

Καλοσχεδιασμένα, με μεγάλη προσοχή στις λεπτομέρειες και άριστη κίνηση των vector graphics.

ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Εξυπνα και καλοτοποθετημένα εφέ, αλλά λείπει ένα καλό εισαγωγικό θέμα.

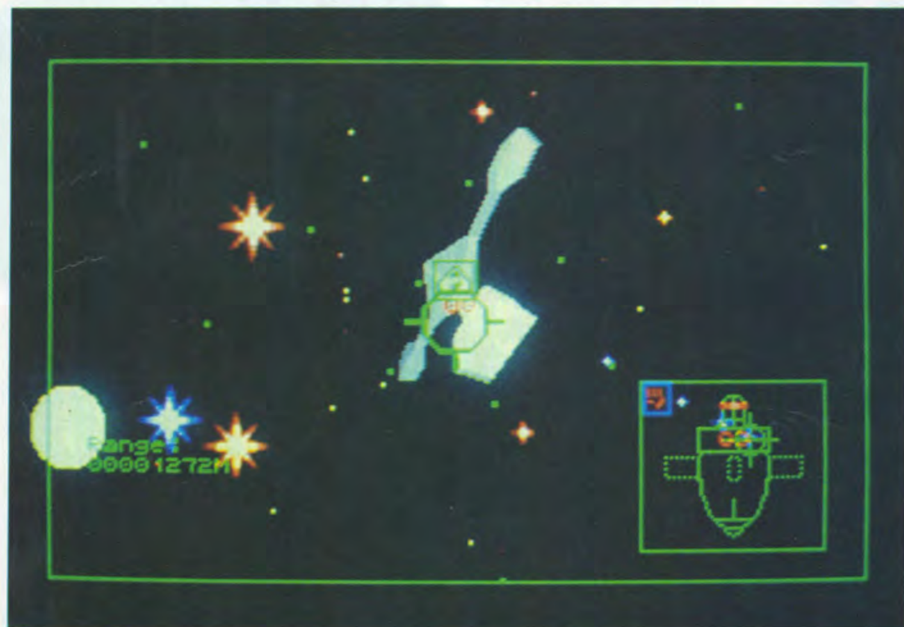
ΗΧΟΣ 80%

Πρέπει να συνηθίσετε τη δύσκολη διακυβέρνηση του σκάφους.

GAMEPLAY 71%

Εντυπωσιακό και έξυπνο.

ΓΕΝΙΚΑ 91%



ΣΤΑ μέσα του 21ου αιώνα, η Γη δέχτηκε την επίθεση ενός είδους εξωγήινων απο ενα κοντινό αστρικό σύστημα. Η ύπαρξη των εξωγήινων κατέρριψε όλες τις θεωρίες ότι δεν υπάρχει ζωή σε άλλα ηλιακά και αστρικά συστήματα. Η επίθεση ήταν απίστευτα άγρια, και οι εξωγήινοι άρχισαν να σκοτώνουν απροκάλυπτα όσους έβρισκαν στο δρόμο τους. Το πρόβλημα ήταν ότι οι γήινοι δεν μπορούσαν να τους αποκρούσουν με τίποτα. Ευτυχώς κάποιος ανακάλυψε ότι οι τύποι αυτοί δεν είναι και τόσο έξυπνοι: Εχουν μέσα στο κεφάλι τους ένα μεταλλικό πιάτο που επιτρέπει στη βασίλισσά τους να τους στέλνει τηλεπαθητικά μηνύματα και να τους υποδεικνύει τι ακριβώς πρέπει να κάνουν. Οι γήινοι μπροστά στον κίνδυνο έφτιαξαν μια διαστημική βάση κοντά στον ήλιο, με αποκλειστικό σκοπό να εκπαιδεύουν νέους πιλότους για να μάχονται ενάντια στους εξωγήινους με τα FOE-57, τα πολύ δυνατά αυτά διαστημόπλοια.

Η υπόθεση θυμίζει λίγο shoot 'em up, έτσι δεν είναι; Το παιχνίδι δεν είναι όμως ακριβώς shoot 'em up. Στην πραγματικότητα πρόκειται για κάτι πολύ πιο σύνθετο και αρκετά δυσκολότερο. Είστε ο πιλότος λοιπόν του σκάφους αυτού, και σκοπός σας είναι να προστατεύσετε τη Γη. Αυτό θα γίνει μέσα από μια σειρά 39 αποστολών που πρέπει να φέρετε σε πέρας. Αρχίζοντας το παιχνίδι θα πρέπει να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του σκάφους, πράγμα που αποτελεί και τις πρώτες σας αποστολές. Βγαίνετε, απομακρύνεστε και ξαναμπαίνετε στη βάση σας, κάνετε σκοποβολή με τα όπλα σας και διάφορους άλλους ελιγμούς. Αυτό σας δίνει την ευκαιρία να μάθετε όλα τα πλήκτρα ελέγχου του σκάφους σας και τους χειρισμούς, ενώ ταυτόχρονα σας βάζει απόλυτα στο πνεύμα του παιχνιδιού.

Λυσσαλέες μάχες (και όχι μόνο) στο διάστημα.

Ελέγχετε το σκάφος σας με το ποντίκι και με είκοσι περίπου πλήκτρα: Με το ποντίκι στρίβετε, ενώ τα πλήκτρα χρησιμεύουν για να διαλέγετε όπλα, αυτόματους πιλότους κ.λπ. Το στρίψιμο γίνεται γύρω από τον κάθετο και τον οριζόντιο άξονα του σκάφους και είναι κάτι που θα πρέπει να συνηθίσετε, αφού το Warhead απαιτεί πολύ μεγάλη ακρίβεια στους χειρισμούς του.

Οσο περνούν οι μέρες, τόσο κοντύτερα θα έρχεστε στον εχθρό, μέχρι να πετύχετε την πρώτη σας μάχιμη αποστολή. Αν αυτή είναι μακριά από τη βάση σας, μπορείτε να έχετε ένα χάρτη του ηλιακού συστήματος για να χαράξετε την πορεία σας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού μπορεί να σας φανούν στην αρχή λίγο άσχημα: Μερικές πράσινες τελείες στην οθόνη και ένας - δύο σταυροί με λίγα λόγια, τίποτα σπουδαίο. Μη βιαστείτε όμως να κρίνετε. Η πρώτη έκπληξη έρχεται όταν πλησιάσετε για πρώτη φορά στη βάση σας. Εχετε μπροστά σας εξαιρετικά vector



ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το Warhead απαιτεί υπερβολική ακρίβεια στους χειρισμούς του. Θα έπρεπε σε αυτό το σημείο τα πράγματα να ήταν απλούστερα.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

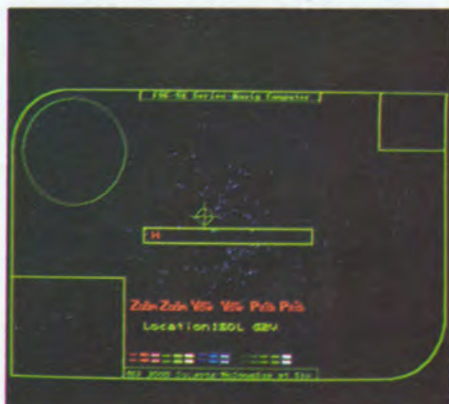
Το control είναι αρκετά δύσκολο, και μερικές φορές η ακρίβεια που απαιτείται είναι εκνευριστική. Ομως αξίζει τον κόπο να ασχοληθεί κανείς με το παιχνιδάκι εκτενέστερα, και δεν θα βγει χαμένος.

graphics που κινούνται πάρα πολύ όμορφα. Ταυτόχρονα οι προγραμματιστές έχουν δώσει μεγάλη σημασία στις λεπτομέρειες. Ο ήχος είναι το ίδιο προσεγμένος με μερικά καλά FX για τα όπλα, τον ήχο της μηχανής και τα διάφορα μηνύματα από τον υπολογιστή.

Ολα μαζί συνθέτουν ένα πολύ καλό σύνολο, που περνάει το Warhead από τα στενά όρια του arcade game σε μια διαστημική "νουβέλα" με διάφορες αποστολές. Πράγματι, αρκετά καλό.

● Α. Λεκόπουλος





BATTLE VALLEY

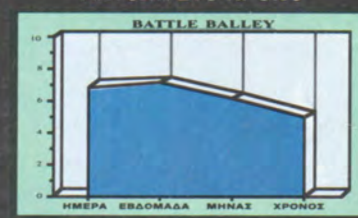
ΕΙΔΟΣ	ARCADE
Η/Υ	ZX, CPC, CBM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	HEWSON
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟ Battle Valley είναι ένα ακόμα παιχνίδι της Hewson που πρόκειται να σας χαλάσει την ησυχία. Σκοπός σας είναι να καταλάβετε τις βάσεις του εχθρού, και να καταστρέψετε 2 πυραύλους που είναι έτοιμοι να καταστρέψουν τον κόσμο. Λόγω της μεγάλης κρισιμότητας της αποστολής σας, το αρχηγείο του στρατού σας έχει εφοδιάσει με ελικόπτερα και τανκς, τα οποία πρέπει να αξιοποιήσετε κατάλληλα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, ενώ ο ήχος σχεδόν ανύπαρκτος. Το scrolling θα μπορούσε να χαρακτηριστεί υποφερτό. Λόγω mode 0, τα χρώματα του παιχνιδιού είναι πολλά, αλλά και σωστά διαλεγμένα (στο πράσινο monitor δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα).

● Δ. Ασημακόπουλος

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Αρκετά καλά, σίγουρα πάνω από το μέτριο. Τα sprites είναι λίγο χοντροκομμένα (ειδικά το τανκ). Το background θα έπρεπε να είναι καλύτερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ 75%



Απλά απαράδεκτος. Κανένα εφέ της προκοπής. Με δυσκολία πήρε το βαθμό που πήρε.

ΗΧΟΣ 30%



Σίγουρα δεν πρόκειται να τελειώσετε το παιχνίδι από την πρώτη μέρα, αλλά με λίγη προσπάθεια και ανάλογα προσόντα, σε μία, το πολύ δύο εβδομάδες θα έχετε δει την τελική οθόνη.

GAMEPLAY 65%



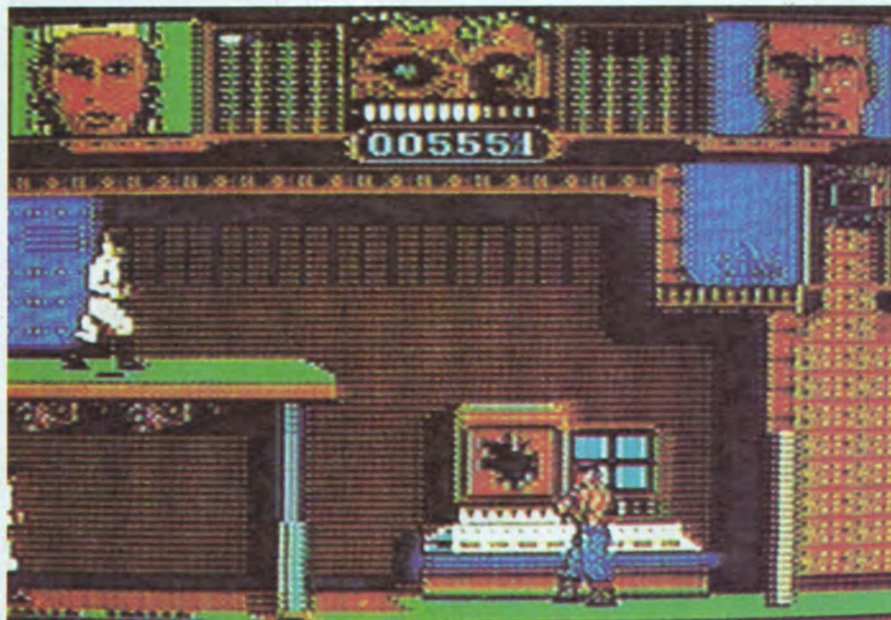
Με μέσο όρο πάνω από 50%, μάλλον αξίζει να το αποκτήσετε. Πάντως δεν θα ήταν ανάμεσα στις πρώτες μου επιλογές.

ΓΕΝΙΚΑ 55%



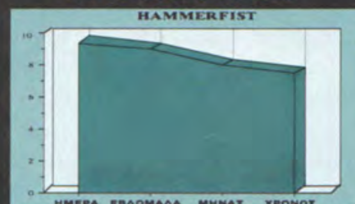


HAMMERFIST



ΕΙΔΟΣ	ARCADE
Η/Υ	ZX, CPC, CBM, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ, ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACTIVISION
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

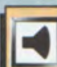


Ενα παιχνίδι που ελκύει, και - παραδοξως - επιστρεφει με την αξια του τα οσα χρηματα πληρωσατε. Επισης, το documentation του παιχνιδιού ειναι εκπληκτικο: Χαρτης του παιχνιδιου, ταυτοτητες και θιογραφικα των ηρωων, πληρεις οδηγίες. Τελειο συνολο!



Πολύ εντυπωσιακά, λεπτομερειακά, συντελούν κατά πολύ στην τελική ποιότητα του παιχνιδιού, το οποίο - σημειωτέον - δεν αποτελεί coin-op conversion, αλλά είναι αυθεντικό ως σενάριο.

ΓΡΑΦΙΚΑ 96%



Προσεγμένος και ο ήχος του παιχνιδιού, τόσο στα εφέ όσο και στο μουσικό μοτίβο. Εκρήξεις, τούμπες, πυροβολισμοί, όλα έχουν το δικό τους ηχητικό εφέ.

ΗΧΟΣ 90%



Αν και πρέπει να το συνηθίσετε στην αρχή, όσον αφορά τις αναγκαίες εναλλαγές ανάμεσα στους δύο ήρωες, εντούτοις το gameplay είναι ο μεγάλος κερδισμένος.

GAMEPLAY 93%



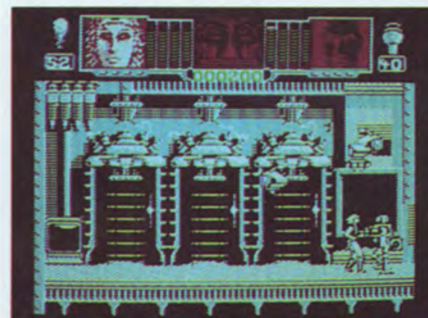
Πολύ κοντά στην τελειότητα, το Hammerfist είναι κάτι που ξεχωρίζει και προσελκύει. Ως πρωτότυπο προϊόν είναι απίστευτα καλό.

ΓΕΝΙΚΑ 95%

ΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΕ στο σωτήριο έτος 2215. Οι πιο άριστα εκπαιδευμένοι πράκτορες οδηγούνται στο Κέντρο Ολογραφίας, και τα αντίγραφά τους αναλαμβάνουν επικίνδυνες αποστολές. Ενα πρόβλημα στον κεντρικό υπολογιστή δίνει εντολή σε δύο ολογραφίες πρακτόρων να καταστρέψουν το ίδιο το Κέντρο Ολογραφίας. Ανδρας ο ένας, με τέλεια φυσικά προσόντα, ενώ η συνοδός του είναι γυναίκα εκπαιδευμένη να σκοτώνει χωρίς επιπλέον οπλισμό. Ο Hammerfist και η Metalisis λοιπόν στην πιο δύσκολη αποστολή που ανατέθηκε ποτέ σε Ολογραφικούς Μαχητές: Θα είναι και η τελευταία τους. Επιλέγετε λοιπόν πότε τον ένα και πότε τον άλλο μαχητή, και καταστρέφετε τα συστήματα ασφαλείας, εκτελείτε τους τεχνικούς και τους φύλακες - ρομπότ, ενώ συλλέγετε bonus ενέργειας και επιπλέον οπλισμό. Μην ξεχνάτε επίσης να φορτίζετε τις μπαταρίες σας στα κέντρα τροφοδοσίας (για να είστε σε top φόρμα). Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ ατμοσφαιρικά. Το υψηλό επίπεδο τεχνολογίας του Κέντρου Ολογραφίας είναι φανερό παντού: Συστήματα υπολογιστών ενάτης - και βάλε - γενεάς, πύλες με αναγνώριση αποτυπωμάτων της ίριδας, κάμερες με ακτίνες λέιζερ. Ο Hammerfist είναι ειδικός στις καταστροφές επικίνδυνων αντιπάλων, είτε με τη σιδερένια του γροθιά, είτε με τελευταίας τεχνολογίας οπλισμό. Η Metalisis είναι πιο ευκίνητη και εκτελεί πλήθος από ακροβατικά, στην προσπάθειά της να ξεπεράσει τα διάφορα εμπόδια που συναντά. Και οι δύο ήρωες κινούνται με εντυπωσιακή άνεση στην οθόνη, ενώ τα κατάλοιπα των καταστροφών τις οποίες επιφέρουν, κυριολεκτικά δημιουργούν σύννεφα καπνού. Προσωπικά, όλη η υπόθεση μου θυμίζει το αγγλικό κόμικς "2000 AD", σε διασταύρωση με το φιλμ "Επόμενη Μέρα". Τα ηχητικά εφέ είναι όντως εντυπωσιακά, ενώ και η μουσική βρίσκεται σε υψηλά ποιοτικά επίπεδα. Δεν πρόκειται απλά για ακόμα ένα παιχνίδι καταστροφής, αλλά απαιτεί και κάποια σκέψη, ιδίως στα σημεία όπου πρέπει να αναλάβει δράση η Metalisis. Το gameplay είναι ευχάριστο, σε καμιά περίπτωση εύκολο ή υπερβολικά γρήγορο. Απαιτεί όμως αντανακλαστικά και επιδεξιότητα. Το τελικό αποτέλεσμα πλησιάζει την τελειότητα.

> Ενα διαφορετικό arcade: Ενας ήρωας με σιδερένια γροθιά.

● **Θεόδωρος Δεβελέγκας**

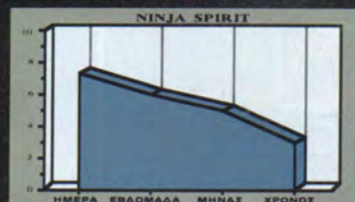


NINJA SPIRIT



ΕΙΔΟΣ	ARCADE
Η/Υ	ZX, CPC, CBM, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ, ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACTIVISION
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το ενδιαφέρον του χρήστη για το παιχνίδι ελαττώνεται, καθώς περνάει ο χρόνος. Σ' αυτό συντελούν η κοινοτυπία του σεναρίου και η μέτρια απόδοση του σε ορισμένα formats υπολογιστών. Γενικά, θα το προτιμούσαμε σε όχι full-price έκδοση, αλλά σε κάποιο compilation, ή τέλος πάντων σε μια έκδοση βελτιωμένη.



Για να είμαστε ακριβοδίκαιοι, τα γραφικά είναι όμορφα, πολύχρωμα και καλοδουλεμένα, δεν υπάρχει όμως μεγάλη ποικιλία στα backgrounds, ενώ και οι αντίπαλοι μοιάζουν εκνευριστικά μεταξύ τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ 77%



Μείναμε ικανοποιημένοι από τα μουσικά μοτίβα του παιχνιδιού και τα όποια εφέ. Κανένα πρόβλημα σε αυτό τον τομέα.

ΗΧΟΣ 80%



Ο βαθμός δυσκολίας του Ninja Spirit είναι αρκετά μεγάλος, και ίσως να αποθαρρύνει ορισμένους απαιτητικούς και εκλεκτικούς χρήστες. Ακόμα και οι άπειρες ζωές, στο παιχνίδι αυτό θα ήταν λίγες!

GAMEPLAY 60%



Το δικαστήριο του Pixel, λαμβάνοντας υπόψη τα υπέρ και τα κατά της υπόθεσης, διατύπωσε την εξής ετυμηγορία:

ΓΕΝΙΚΑ 68%

> Το πνεύμα του Ninja επιστρέφει με ακόμα πιο άγριες διαθέσεις.

ΓΙΑ μια ακόμα φορά ετοιμαστείτε να κάνετε πρακτική εξάσκηση στο χειρισμό σπαθιων, σούρικεν και των άλλων φονικών όπλων, τα οποία ένας καθώς πρέπει Ninja πρέπει να φυλάει στη ντουλάπα του. Ξεκινάτε λοιπόν ένα ωραίο πρωινό και αναχωρείτε για το μακρινό βασίλειο του Warlock, τον οποίο και πρέπει να εκμηδενίσετε, έτσι ώστε να ελευθερωθούν τα πνεύματα των προγόνων σας (μπρρ!). Περνάτε μέσα από απόκρημνα μονοπάτια, διασχίζετε έλη και δάση με πανύψηλα δέντρα, ανεβαίνετε βουνά και κολυμπάτε ποτάμια. Ομως δεν πρόκειται για ένα ακόμα πικ-νικ. Αυτό διότι τα δάση είναι γεμάτα από κακούς υπηρέτες του Warlock, ninja πάνω στα δέντρα (σαν μαϊμούδες), και τον εκάστοτε καλοθρεμμένο παλαιστή του Sumo (;), ο οποίος είναι έτοιμος να σας διαλύσει.

Σκοτώνοντας αρκετούς ninja, συλλέγετε κάποια bonus που αφήνουν πίσω τους, κι έτσι μπορείτε να αποκτήσετε επιπλέον οπλισμό. Ο οπλισμός αυτός ποικίλλει και, επειδή είναι ενδιαφέρον, σας τον παραθέτουμε: Νουντσάκου, σούρικεν, σπάθες, σπάθες φωτιάς και καπνογόνα, ενώ πολύ συχνά ένα αντίγραφο του ήρωα τον συντροφεύει και τον προστατεύει από τους μύριους κινδύνους.

Το παιχνίδι σκρολάρει οριζόνια, και τα γραφικά, αν και πολύχρωμα, είναι εντούτοις μονότονα, διότι επαναλαμβάνονται διαρκώς. Φτάσαμε σε σημείο να παρακαλάμε να τελειώσει επιτέλους αυτό το δάσος! Βέβαια, για το καλό σας, εάν προσέχετε το δάσος, αντί για τους κακούς ninja που κρύβει, είστε χαμένοι από χέρι. Η πυκνότητα και η συχνότητα με την οποία οι αντίπαλοι εμφανίζονται, κυριολεκτικά συντελούν στο να χάνετε σχετικά εύκολα. Ακόμα και με το δεύτερο εαυτό σας, τα πράγματα δεν γίνονται πιο εύκολα. Απαιτούνται γρήγορα αντανακλαστικά, αλλά και επιμονή, καθώς ορισμένοι αντίπαλοι πρέπει να κτυπηθούν πολλές φορές. Επίσης, προετοιμαστείτε και προπονηθείτε αρκετά στις αλλαγές κατεύθυνσης, διότι οι εχθροί σας απειλούν από όλες τις μεριές. Είναι φανερό πως το παιχνίδι απαιτεί ένα σχετικά καλό joystick, καθώς και κάποιο τρίτο χέρι. Η επιλογή του όπλου που θα χρησιμοποιήσετε γίνεται όχι με συνδυασμό του fire και κάποιας άλλης διεύθυνσης, αλλά πατώντας ένα πλήκτρο. Αυτό δυσκολεύει αρκετά το ήδη δύσκολο gameplay.

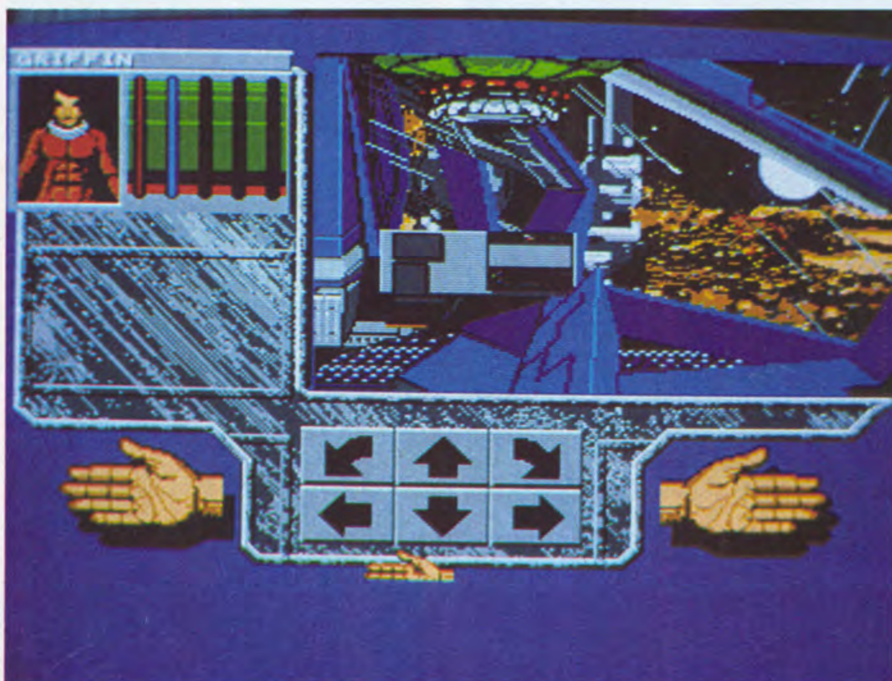
Η μουσική και τα εφέ είναι άκρως ικανοποιητικά. Ανατολική μουσική, στοιχείο υποβλητικό καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, συνδυάζεται με κλαγγές σπαθιών και την εκάστοτε κραυγή αγωνίας εκ μέρους σας. Ο λίγος χρόνος που δίνεται για να τελειώσετε την κάθε πίστα, δεν αποτελεί δικαιολογία για τα πολλά credits του παιχνιδιού. Γενικά, το παιχνίδι δεν εθίζει το χρήστη και πολύ, καθώς το σενάριο έχει επαναληφθεί άλλες 452 φορές (τόσες μετρήσαμε) και δεν προσφέρει κάτι το ξεχωριστό.

• **Θεόδωρος Δεβελέγκας**



XENOMORPH

ΕΙΔΟΣ	GRAPHIC ADVENTURE
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PANDORA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



ΑΥΤΗ τη φορά έχετε να κάνετε με το αχανές, απέραντο και τρομακτικό διάστημα. Είστε ο πιλότος ενός διαστημοπλοίου που παθαίνει βλάβη εξαιτίας - τι άλλο; - του κεντρικού υπολογιστή. Οταν φτάνετε στον κοντινότερο σταθμό βοήθειας, διαπιστώνετε ότι δεν υπάρχει κανείς ζωντανός να σας βοηθήσει. Τα πράγματα είναι αρκετά άσχημα, αφού πρέπει να επισκευάσετε τον κεντρικό υπολογιστή και να βάλετε όλα τα συστήματα σε λειτουργία. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να εξερευνήσετε όλο το διαστημόπλοιο και να βρείτε τα απαραίτητα για την επισκευή και για τα καύσιμα.

> Καμιά φορά, η τεχνολογία τα κάνει μούσκεμα. Τα πράγματα είναι δύσκολα. Θα τα καταφέρετε;

Το Xenomorph είναι ένα adventure τύπου Dungeonmaster. Το layout της οθόνης είναι παρόμοιο, και ο τρόπος κίνησης ίδιος. Υπάρχουν έξι παράθυρα, στα οποία βλέπετε όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού: Τον έξω κόσμο, τον εαυτό σας και την κατάσταση που βρίσκεστε, τα βελάκια κατεύθυνσης και τα χέρια σας (και ό,τι κρατάτε). Υπάρχει βέβαια και το κλασικό inventory, στο οποίο μπορείτε να έχετε αποθηκευμένα τα διάφορα αντικείμενα που κουβαλάτε. Η παραμονή σας στη ζωή εξαρτάται από το τι (και αν) θα τρώτε και θα πίνετε, κι από το αν θα σας φάει κάποιο απ' τα τέρατα που κυκλοφορούν στο σκάφος. Φυσικά, υπάρχουν διάφορα όπλα για να προστατεύσετε τον εαυτό σας, αλλά μέχρι να τα βρείτε, θα περάσει κάποιος χρόνος. Ολα τα πράγματα στο διαστημόπλοιο λειτουργούν με ηλεκτρισμό, και θα πρέπει να αναζητήσετε μπαταρίες για τα όπλα, τους υπολογιστές και τις υπόλοιπες συσκευές που θα χρησιμοποιήσετε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, και τα χρώματα ταιριαστά. Μοναδικό πρόβλημα τα αντικείμενα που βρίσκετε, τα οποία είναι δυσδιάκριτα. Επιπλέον, το παιχνίδι δεν διαθέτει κανένα identification mode που να σας επιτρέπει να εξετάσετε τα αντικείμενα που βρίσκετε.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το Xenomorph είναι αρκετά ενδιαφέρον σα σενάριο και θα σας αρέσει στην αρχή. Μετά όμως κουράζει, λόγω της πιεστικής ανάγκης για χαρτογράφηση.

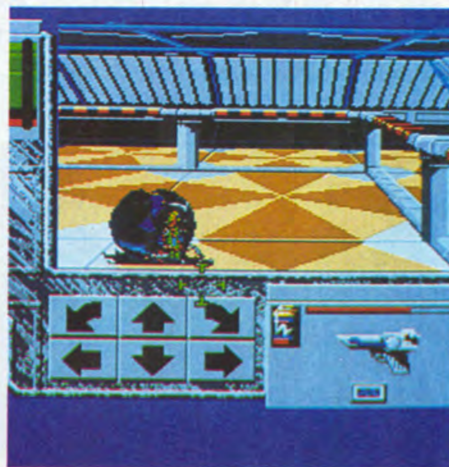
Καλή δουλειά και σωστή επιλογή χρωμάτων.
ΓΡΑΦΙΚΑ 89%

Ενδιαφέρουσα ιστορία και πρωτότυπη η υπόθεση στο διάστημα (αν και την έχουμε δει και στη Sierra).
ΣΕΝΑΡΙΟ 92%

Δεν υπάρχει πρόβλημα με τα controls. Θα το συνηθίσετε εύκολα.
GAMEPLAY 89%

Κρίνεται γενικά καλό, αλλά όχι για απαιτητικούς adventurers.
ΓΕΝΙΚΑ 87%

Ευτυχώς, στο manual υπάρχει ένα ειδικό section που έχει φωτογραφίες όλων των αντικειμένων και ακριβή εξήγηση του τι κάνουν. Ετσι, κάθε που βρίσκετε κάτι, πρέπει να ανατρέχετε εκεί. Μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνι-



ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το παιχνίδι είναι αρκετά εύκολο σαν adventure, και στηρίζεται περισσότερο στη χαρτογράφηση, παρά στους γρίφους.

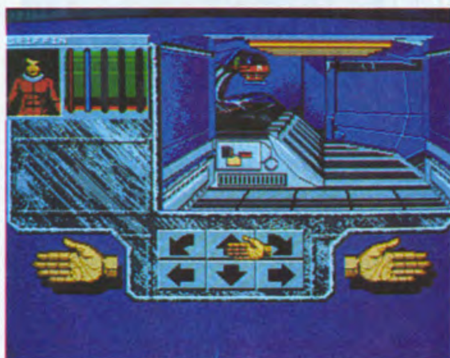
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

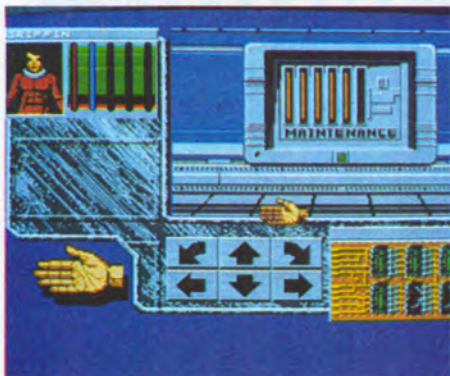
Το Xenomorph είναι ένα απ' τα παιχνίδια που θέλουν να γίνουν "χαλίφης στη θέση του χαλίφη" (του Dungeonmaster δηλαδή). Ωστόσο, δεν το βρίσκω και πολύ ενδιαφέρον, αφού δεν έχει να προσφέρει και πολλά πράγματα παραπάνω απ' το Dungeonmaster (ουσιαστικά δεν ξέρω αν προσφέρει καν τα ίδια). Καλή προσπάθεια στο σενάριο και στα γραφικά.

Δ. Παυλής.

διού είναι η ατμόσφαιρα που δημιουργεί και το σενάριό του. Ωστόσο, σαν adventure είναι αρκετά απλό και δεν έχει σχεδόν καθόλου γρίφους. Κρίνεται σαν αξιόλογο. (Το είδαμε σε Amiga).

● Α. Λεκόπουλος





WIZBALL

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
H/Y	ZX, CPC, CBM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

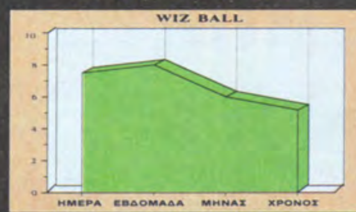
ΚΑΤΑ καιρούς διάφοροι κακοί ταλαιπωρούν τον κόσμο. Τούτη τη φορά ο "κακός" είναι ο Zark, που με τη βοήθεια των τρομερών βοηθών του έκρυψε τα χρώματα αυτού του κόσμου. Εμπρός λοιπόν, μαζί με τον πιστό σας υπηρέτη τον Catelite, ξεκινήστε να φέρετε πίσω τα χαμένα χρώματα. Ξεκινώντας απ' τα τρία πρώτα επίπεδα, μαζεύετε σταγόνα - σταγόνα καθένα από τα τρία χρώματα (κόκκινο, πράσινο και μπλε, RGB δηλαδή!). Μπορείτε έτσι να προχωρήσετε παρακάτω, αφού πρώτα βάλετε επιτέλους λίγο χρώμα στη ζωή σας.

Ο τίτλος του παιχνιδιού σίγουρα δεν σας είναι άγνωστος. Αυτό που μου έκανε εντύπωση, είναι ότι στην έκδοση για "τους μικρούς", η αποστολή σας είναι κομματάκι πιο εύκολη απ' ό,τι στα 16-bit. Πάντως, το ενδιαφέρον κρατιέται ψηλά, αφού η γενική εικόνα του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή.

Η μεγάλη επιτυχία άλλωστε του παιχνιδιού όταν πρωτοκυκλοφόρησε, αποτελεί την καλύτερη απόδειξη ότι το παιχνίδι αυτό σίγουρα θα σας χαρίσει αρκετές ώρες διασκέδασης. Τώρα μάλιστα που κυκλοφορεί σαν Budget game, πρέπει σίγουρα να πάρει μια θέση στη συλλογή σας.

● Δ. Παυλής

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Τα καλοδουλεμένα γραφικά του παιχνιδιού δεν αφήνουν και πολλά περιθώρια για γκρίνια.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Σε καλά επίπεδα κινείται και αυτό το τμήμα του παιχνιδιού, χωρίς όμως να εντυπωσιάζει.

ΗΧΟΣ 70%



Σαφώς πιο εύκολη η έκδοση αυτή, σου επιτρέπει να ξεμπερδεύεις χωρίς πολύ κούραση απ' τα τερατάκια. Το αν είναι καλύτερα έτσι, θα το διαπιστώσετε μόλις παίξετε δυο - τρεις φορές.

GAMEPLAY 72%



Ενδιαφέρουσα πρόταση για budget game. Πολύ καλή γενική παρουσία, και σίγουρα ένα απ' τα παιχνίδια με τα οποία αξίζει να ασχοληθείτε.

ΓΕΝΙΚΑ 79%

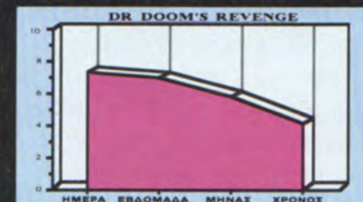


DR DOOM'S REVENGE

ΕΙΔΟΣ	BEAT 'EM UP
Η/Υ	ZX, CPC, CBM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	EMPIRE
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το Dr. Doom's Revenge ακολουθεί τη συνηθισμένη πορεία των beat' em up games: Στην αρχή ερεθίζει τον παικτη, αλλά μετά το ενδιαφέρον πέφτει.

Τα sprites του παιχνιδιού έχουν καλό animation και οι στατικές οθόνες είναι προσεγμένες.

ΓΡΑΦΙΚΑ 74%

Πολύ λίγα ηχητικά εφέ, και σχεδόν καθόλου μουσική.

ΗΧΟΣ 60%

Κλασικό beat 'em up, με πολλές κινήσεις. Το multiload είναι λίγο εκνευριστικό.

GAMEPLAY 69%

Οι φίλοι των beat 'em ups θα το βρουν ενδιαφέρον. Το ότι επιλέγετε επίπεδο δυσκολίας, θα σας βοηθήσει να μην το βαρεθείτε γρήγορα.

ΓΕΝΙΚΑ 70%

Ο Captain America και ο Spiderman είναι δύο πολύ γνωστοί υπερασπιστές του νόμου, αν και στη χώρα μας δεν είναι και πολύ διάσημοι. Ο Dr Doom είναι κάποιος κακός επιστήμονας, επίσης όχι πολύ γνωστός στη χώρα μας. Στην ιστορία του "The amazing Spiderman and Captain America in Dr Doom's revenge", όπως είναι ο πλήρης τίτλος του παιχνιδιού, οι χαρακτήρες αυτοί έρχονται αντιμέτωποι. Πιο συγκεκριμένα, ο Dr Doom έχει κλέψει έναν πυρηνικό πύραυλο από το οπλοστάσιο των ΗΠΑ και απειλεί ότι με αυτόν θα καταστρέψει τη Νέα Υόρκη, αν οι ΗΠΑ δεν παραδοθούν στη Latveria, της οποίας ο Dr Doom ηγείται. Η κυβέρνηση των ΗΠΑ, καταλαβαίνοντας το μέγεθος του κινδύνου, αποφασίζει να ζητήσει τη βοήθεια των ηρώων, προκειμένου να αποτραπεί η απειλή.

Οι ήρωές μας λοιπόν πρέπει να εισβάλουν στη Latveria και να ματαιώσουν την εκτόξευση του πυραύλου. Ο Dr Doom όμως έχει προβλέψει την εξέλιξη αυτή, κι έτσι έχει στρατολογήσει ένα πλήθος γνωστών κακών - οι οποίοι επίσης δεν είναι γνωστοί στη χώρα μας - όπως Eduardo Lobo, ο Gray Gargoyle, ο Rhino και ο Oddball, οι οποίοι, μαζί με διάφορα ρομπότ, θα προσπαθήσουν να θέσουν άδοξο τέλος στην αποστολή των πρωταγωνιστών μας.

Εσείς ελέγχετε πότε τον Captain America και πότε το Spiderman, και προσπαθείτε να εξοντώσετε όλους τους αντιπάλους σας. Οι μάχες λαμβάνουν χώρα σε στατικές οθόνες, στις οποίες εμφανίζεται κάθε φορά ένα αντίπαλος, τον οποίο θα πρέπει να χτυπήσετε μέχρι να μηδενιστεί η ενέργειά του, οπότε περνάτε στην επόμενη μάχη. Οι κινήσεις με τις οποίες μπορείτε να χτυπήστε τον αντίπαλό σας εξαρτώνται από το χαρακτήρα που ελέγχετε, και κάθε χαρακτήρας διαθέτει τρία σετ κινήσεων. Τα πιο αποτελεσματικά χτυπήματα είναι αυτά που ο χαρακτήρας δίνει με τα "προσωπικά" του όπλα, δηλαδή με την ασπίδα του ο Captain America, και με τους ιστούς του ο Spiderman. Ο Spiderman μάλιστα έχει την ικανότητα να γατζώνεται από τους τοίχους, ικανότητα που είναι πολύ χρήσιμη για να αποφεύγει τα χτυπήματα των εχθρών. Η επιθετική κίνηση που θα κάνει ο χαρακτήρας σας εξαρτάται από την απόστασή σας από τον αντίπαλο. Υπάρχουν οι κινήσεις για κοντινή απόσταση, για μεσαία απόσταση και για μακρινή απόσταση, πράγμα που μπορεί όμως να σας μπερδέψει λίγο, ιδίως όταν βρίσκεστε στα όρια των ζωνών.

> Αλλο ένα beat 'em up, αλλά με διάσημους πρωταγωνιστές.

Τα sprites είναι μετρίου μεγέθους κι έχουν πολύ καλό animation, παρά το μεγάλο πλήθος των κινήσεων που υπάρχει. Τα background graphics είναι και αυτά καλά σχεδιασμένα, σε αντίθεση με τον ήχο, που είναι εντελώς στοιχειώδης.

Το gameplay τώρα δεν διαφέρει και πολύ από το gameplay οποιουδήποτε άλλου beat 'em up, στο οποίο αντιμετωπίζετε έναν αντίπαλο κάθε φορά. Θετικό είναι το ότι μπορείτε να επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας, κι έτσι δεν υπάρχει περίπτωση να χάνετε αμέσως, ή να τελειώσετε το παιχνίδι αμέσως. Γενικά, το Dr Doom's revenge θα σας ενδιαφέρει αν σας αρέσουν τα beat 'em ups κι έχετε αρκετή υπομονή ώστε να ξεπεράσετε τα προβλήματα που δημιουργεί το multiload του παιχνιδιού...

• Κ. Βασιλάκης

PIXEL Software Boutique



CABAL

Μετά τα arcade rooms, το πολύ καλό αυτό παιχνίδι και στους υπολογιστές.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P108SC	1800	1650

HERO'S QUEST

Ένα ακόμα adventure από τη Sierra. Γίνετε ήρωες, έστω και για λίγο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP171CA	8400	7550
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP171PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP171PC3	8400	7550

CODENAME ICEMAN

Μια φοβερή περιπέτεια μέσα σε ένα υποβρύχιο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP172PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP172PC3	8400	7550

IVANHOE

Οι περιπέτειες του Ιβανόη σε ένα παιχνίδι ωραίων γραφικών.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	P156ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P156CA	3500	3150

•Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.

•Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε

•Πώς;

Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ



CHASE H.Q.

PIXEL HIT

Ένα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	P120AD	2400	2150
Κασέτα για Amstrad	P120AC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	P120SC	1800	1650
Δισκέτα για Amiga	P120CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST	P120ST	3500	3150

budget games

SUPER HANG-ON

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P157AC	900	600
Κασέτα για Commodore	P157CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	P157SC	900	600

ELEVATOR ACTION

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP183AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP183CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP183SC	600	550

COMMANDO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP182AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP182CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP182SC	600	550

ENDURO RACER

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP084AC	900	600
Κασέτα για Commodore	OP084CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	OP084SC	900	600

RENEGADE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP073AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP073CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP073SC	900	800

RAMBO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP081AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP081CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP081SC	900	800

MIAMI VICE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P159AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P159CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P159SC	900	800

TOP GUN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P160AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P160CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P160SC	900	800

CRAZY CARS

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P158AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P158CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P158SC	900	800

BATMAN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP009AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP009CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P009SC	900	800

BATTLE VALLEY

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP184AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP184CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP184SC	600	550

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης, 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΤΚ __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ __________

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ *ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ* __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ *ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ* __________

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

PIXEL Software Boutique

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game με θέμα παρμένο από την τελευταία ταινία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	P106AD	2400	2150
Δισκέτα για Commodore	P106CD	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	P106AC	1800	1650





F-29 RETALIATOR

Το φοβερό flight simulator που τόσο επαίνεσε ο διεθνής Τύπος.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	P155CA	3500	3150

MANCHESTER UNITED

Κάθεστε στο "τιμόνι" του αγγλικού αυτού club. Θα τα καταφέρετε;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP148SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP148Ac	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP148CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP148AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP148ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP148CA	3500	3150

IT CAME FROM THE DESERT

Το νέο παιχνίδι με την υπογραφή του μαιτρ του είδους, την CinemaWare (τρέχει μόνο με 1Mbyte RAM).

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP164CA	3800	3450



NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που χαλάει κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P108SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P108AC	1800	1650



MEGA MIX

Μια πολύ δυνατή συλλογή: Barbarian II, Dragon Ninja, Real Ghostbusters και Operation Wolf.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P129AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P129CC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	P129SC	1800	1650



T.V. SPORTS FOOTBALL

Ενα παιχνίδι ράγκμπι από την CinemaWare. Οι φίλοι του είδους θα ενθουσιαστούν.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP165CA	3800	3450
Δισκέτα για Atari ST	GP165ST	3800	3450

T.V. SPORTS BASKETBALL

Το εντυπωσιακότερο basket game που έχετε δει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP150CA	3800	3450

DOUBLE DRAGON II

Αν είστε δύο, θα τα καταφέρετε καλύτερα σε αυτό το beat 'em up game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore	GP124CC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	GP124SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP124AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP124AD	2550	2300

F-16 COMBAT PILOT

'Ενα φανταστικό air-combat simulator.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Commodore	GP037CD	3050	2750
Δισκέτα για Amiga	GP037CA	5500	4950
Δισκέτα για Atari ST	GP037ST	5500	4950
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP037PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP037PC3	5500	4950

HAMMERFIST

Ενα ενδιαφέρον beat 'em up game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore	GP180CC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	GP180SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP180AC	1800	1650
Δισκέτα για Amiga	GP180CA	5950	5350
Δισκέτα για Atari ST	GP180ST	5950	5350

FALCON

Αν πιστεύετε ότι είστε καλός πιλότος, ήρθε η ώρα να το αποδείξετε.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP153PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP153PC3	5500	4950



SONIC BOOM

Ενα από τα shoot 'em ups της νέας γενιάς.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP167SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP167AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP167CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP167AD	2550	2300
Δισκέτα για Commodore	GP167CD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP167ST	5950	5350
Δισκέτα για Amiga	GP167CA	5950	5350

CONQUEST OF CAMELOT

Ισως το καλύτερο adventure της Sierra.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP181PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP181PC3	8400	7550

SNOOPY

Ο Snoopy και η παρέα του σε τρελές περιπέτειες.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP149SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP149AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP149CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP149AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP149ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP149CA	3500	3150

THE UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P118AC	1800	1650
Δισκέτα για Amiga	P118CA	3500	3150





OPERATION THUNDERBOLT

PIXEL HIT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	P121AD	2400	2150
Κασέτα για Amstrad	P121AC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	P121SC	1800	1650
Δισκέτα για Amiga	P121CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST	P121ST	3500	3150

NINJA SPIRIT

Το πνεύμα των Ninja βρίσκεται σε εσάς. Οι αντίπαλοι δεν το ξέρουν...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP178SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP178AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP178CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP178AD	2550	2300
Δισκέτα για Commodore	GP178CD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP178ST	5950	5350
Δισκέτα για Amiga	GP178CA	5950	5350

WOLF PACK

Φροντίστε να μη χάσετε αυτό το παιχνίδι.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP179PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP179PC3	5500	4950

LEISURE SUIT LARRY III

Ο Larry Lauffer μπλέκεται σε περίεργες καταστάσεις αυτή τη φορά.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP177CA	8400	7550
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP177PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP177PC3	8400	7550



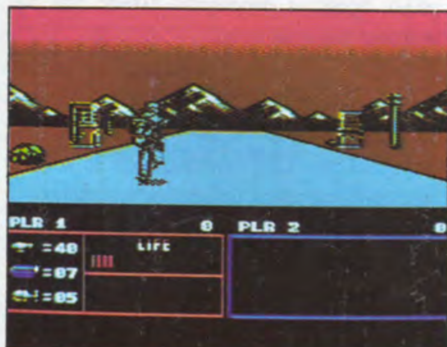
RAINBOW ISLANDS

Ενα φοβερό coin-op conversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P141AC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	P141SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P141CC	1800	1650
Δισκέτα για Atari ST	P141ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P141CA	3500	3150

•U•P•D•A•T•E•

OPERATION THUNDERBOLT *(COMMODORE)*



Η ζωή των μελών των μονάδων ειδικών αποστολών δεν είναι καθόλου εύκολη και ήσυχη. Ετσι, μετά από τη μικρή ανάπαυλα που είχατε μόλις τελειώσατε το Operation Wolf, τα πράγματα έγιναν και πάλι δύσκολα. Ενα αεροσκάφος DC10 που πετούσε από το Παρίσι για τη Βοστόνη έγινε στόχος αεροπειρατών, που το κατέλαβαν και το προσγείωσαν στην Αφρική. Φυσικά, όλοι οι επιβάτες κρατούνται σαν όμηροι κι εκείνο που πρέπει να κάνετε εσείς είναι να τους ελευθερώσετε. Αποστολή καθόλου εύκολη, αφού οι αντάρτες είναι πολλοί και αποφασισμένοι. Το παιχνίδι είναι αρκετά ενδιαφέρον. Στα βασικά του μέρη είναι ίδιο με τις άλλες εκδόσεις, αφού η δράση είναι 3D και οι αντίπαλοί σας έρχονται από το βάθος της οθόνης. Αυτό βέβαια συμβαίνει σε μερικές πίστες, αφού σε μερικές άλλες η δράση εμφανίζεται με left-to-right scrolling της οθόνης. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, αν και κάπως χοντροκομμένα, αλλά θα μου πείτε αυτό συμβαίνει αρκετά συχνά στον Commodore. Ωστόσο, η κίνηση είναι αρκετά καλή και φυσική. Ο ήχος δεν είναι ο καλύτερος που θα μπορούσατε να περιμένετε, αλλά ταιριάζει με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο επάνω (που είναι και το μεγαλύτερο) φαίνεται όλη η δράση, ενώ στο κάτω υπάρχουν ενδείξεις για το σκορ, τα πολεμοφόδια κ.λπ. Το Operation Thunderbolt μπορεί να παιχτεί από δύο παίκτες ταυτόχρονα.

Γενικά πρόκειται για ένα αρκετά δυνατό παιχνίδι. Οι φίλοι της δράσης ας ετοιμαστούν.

Γραφικά: 8.7
Ηχος: 8.6
Χειρισμός: 9.2
Γενικά: 9.0

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

THE UNTOUCHABLES *(AMSTRAD)*

Ο Elliot Ness και η παρέα του από τις οθόνες του κινηματογράφου πέρασαν στους 16μπιτους υπολογιστές, και από εκεί στους 8μπιτους. Η τελευταία version είναι στον Amstrad 6128. Από πλευράς σεναρίου, αρχικά, το παιχνίδι δεν έχει διαφορές με εκείνο των "μεγάλων". Υπάρχουν έξι πίστες, στις οποίες πρέπει να κάνετε διαφορετικά πράγματα για να τις περάσετε. Η δυσκολία του παιχνιδιού αυξάνεται προοδευτικά, αφού η πρώτη πίστα είναι αρκετά εύκολη και δεν συναντάτε ιδιαίτερες δυσκολίες.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μονόχρωμα, αλλά η ανάλυση αρκετά υψηλή, αφού το παιχνίδι είναι σε mode 1. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα και τα background graphics το ίδιο. Κάποια προβλήματα δημιουργεί το μπλε χρώμα, αφού σε συνδυασμό με το μαύρο (που υπάρχει και αυτό αρκετό) κάνει τα πάντα αρκετά σκοτεινά. Ωστόσο, όλα συνηθίζονται. Πολύ καλό είναι και το animation και το scrolling, ενώ ο



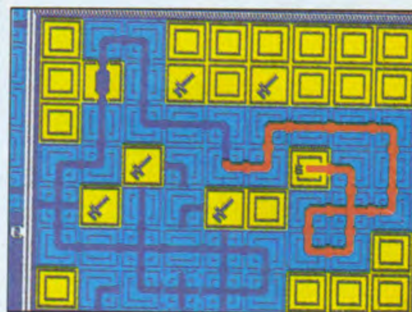
ήχος αρκετά καλός.

Η ζωή σας μετριέται με ενέργεια, που αν μηδενιστεί χάνετε. Πρόκειται, γενικά, για ένα πολύ αξιόλογο παιχνίδι, που θα σας κρατήσει συντροφιά αρκετές ώρες. Μια καλή αγορά.

Γραφικά: 8.9
Ηχος: 8.1
Χειρισμός: 9.3
Γενικά: 9.3

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

PIPEMANIA *(SPECTRUM)*



Η γνωστή στην Ελλάδα φράση "γιατί να μάθω γράμματα; Ξέρεις πόσα βγάζει ένας υδραυλικός;", φαίνεται ότι έφτασε στα αυτιά της Empire, κι έτσι αποφάσισε να δώσει σε όλο τον κόσμο τη δυνατότητα να δοκιμάσει το ταλέντο του στο επάγγελμα αυτό.

Οπως θα περιμένατε, το παιχνίδι θα υποφέρει στον τομέα των γραφικών, συγκρινόμενο με τις εκδόσεις για τα 16-bit μηχανήματα. Πράγματι, τα γραφικά του παιχνιδιού δεν μπορούν σε καμιά περίπτωση να χαρακτηρισθούν ελκυστικά, ενώ δίνουν και μια αίσθηση προχειρότητας. Το πρόβλημα με τα attributes δεν μπορεί να δικαιολογήσει την ποιότητα των γραφικών του παιχνιδιού, παρά μόνο στο ελάχιστο. Ευτυχώς όμως στους άλλους τομείς τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός στα 48 Κ μηχανήματα, και ακόμη καλύτερος στα 128, ενώ το gameplay δεν έχει χάσει καθόλου κατά τη μεταφορά από τα 16-bit μηχανήματα, και δεν επηρεάζεται καθόλου από την κακή ποιότητα των γραφικών. Κάποια προβλήματα είναι πιθανό να αντιμετωπίσετε με την απόκριση του joystick, τουλάχιστον στα δύο ή τρία πρώτα παιχνίδια, αλλά σύντομα θα τα ξεπεράσετε. Υπάρχουν, τέλος, και οι bonus πίστες, όπου θα πρέπει να "ξεσκονίσετε" τις τεχνικές που χρησιμοποιούσατε στο Tetris.

Γενικά, το Pipemania και στην έκδοση του Spectrum είναι ένα φοβερά εθιστικό παιχνίδι, το οποίο δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας, έστω κι αν είστε φανατικός λάτρης των καλοσχεδιασμένων γραφικών.

Γραφικά: 4.1
Ηχος: 8.9
Χειρισμός: 9.4
Γενικά: 9.2

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

PLAY THE GAME



THE UNTOUCHABLES

Σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε μία επιτυχία της OCEAN, που θυμίζει πολύ τους σκληρούς του Chicago: Το UNTOUCHABLES, από την ομώνυμη κινηματογραφική ταινία.

Οι γενικοί κανόνες του παιχνιδιού, ανεξάρτητα από τα επιμέρους stages, είναι οι ακόλουθοι:

1.Αποφύγετε επαφή με ανθρώπους του υποκόσμου - είναι ανθυγιεινό. Χάνετε πολύ γρήγορα τις δυνάμεις σας; Καλύτερα κάντε το πολυβόλο σας να κελαηδήσει.

2.Κινηθείτε με ταχύτητα. Ο χρόνος είναι ένας εξίσου σημαντικός εχθρός που δεν συγχωρεί. Μην περιφέρεστε για πολύ ώρα σε μη γνώριμες περιοχές, διότι πολύ σπάνια "η τύχη βοηθά τους τολμηρούς".

3.Γνωρίστε τις ιδιαιτερότητες κάθε πίστας του παιχνιδιού. Κάθε κατάσταση απαιτεί τον κατάλληλο χειρισμό, γι' αυτό μελετήστε καλά πριν πράξετε.

Στο ένα χέρι λοιπόν το joystick και στο άλλο το PIXEL. Ξεκινάμε!

Επίπεδο (1). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Είναι γεγονός πως κάθε αρχή και δύσκολη,

Η στήλη αυτή φιλοδοξεί να σας συμπαραστέκεται στις δύσκολες ώρες. Αν με μισοδιαλυμένο joystick αντικρύζετε συχνά τον εφιάλτη που λέγεται game over, κάντε τον κόπο να διαβάσετε αυτές τις σελίδες. Κάθε μήνα θα παρουσιάζουμε όλα εκείνα τα μαγικά κόλπα με τα οποία θα μπορείτε πλέον κι εσείς - και όχι μόνο οι προγραμματιστές του παιχνιδιού - να δείτε το μήνυμα "Αποστολή Εξετελέσθη" στις οθόνες σας.

και ομολογουμένως η αρχική πίστα δεν είναι τόσο απλή όσο δείχνει. Σε αυτήν περιφέρεστε μέσα σε μια μεγάλη αποθήκη με λαθραίο εμπόρευμα, παρέα με αναρίθμητο πλήθος από ανθρώπους του υποκόσμου.

Σκοπός σας είναι η απόκτηση εγγράφων που ενοχοποιούν τον Capone, και θα χρειαστεί να ιδρώσετε πολύ για να τα συγκεντρώσετε. Υπάρχουν τρία είδη αντιπάλων, και το καθένα τους αντιμετωπίζεται με διαφορετικό τρόπο.

Αρχικά, οι περισσότεροι gangsters της αποθήκης φορούν ανοιχτόχρωμα κοντά κουστούμια και πυροβολούν σαν τρελοί. Επίσης είναι επικίνδυνο να τους αγγίξετε, διότι οι δυνάμεις σας θα ελαττωθούν. Προτιμήστε να τους πυροβολάτε από απόσταση, αν οι συνθήκες το επιβάλλουν, αλλιώς αποφύγετέ τους.

Ομοιοι με αυτούς, αλλά με σκούρα κουστούμια - οι τύποι γνωρίζουν από μόδα - μια σειρά από gangsters απειλεί τη σωματική σας ακεραιότητα. Πυροβολούν γρήγορα και κινούνται με ταχύτητα πάνω - κάτω στα κιβώτια της αποθήκης.

Αυτοί είναι και οι κουβαλητές της συμμορίας του Capone, διότι κάθε φορά που σκοτώνετε έναν, αυτός αφήνει πίσω του είτε ένα ολοκαίνουργο και γεμάτο πολυβόλο, είτε ένα κουτί με πρώτες βοήθειες. Συλλέξτε οτιδήποτε, καθώς και τα δύο είναι πολύ χρήσιμα, κυρίως το κουτί με τις πρώτες βοήθειες.

Το τρίτο - και καλύτερο - είδος μελών της συμμορίας διαφέρει από τα προηγούμενα σε δύο βασικά σημεία: Πρώτον, ξεχωρίζει από τις μακριές καμπαρντίνες που φοράει και από το ενδεικτικό βέλος επί της οθόνης το οποίο σας "καρφώνει" την ακριβή τους θέση. Δεύτερον, δεν διαθέτουν ευτυχώς πολυβόλα - αν και η επαφή μαζί τους σας μειώνει την ενέργεια - αλλά αφού τους πυροβολήσετε μερικές φορές, οι δύστυχοι αυτοί γραφιάδες του Capone αφήνουν δίπλα στο κουφάρι τους πολύτιμα έγγραφα. Χωρίς δισταγμό συλλέξτε τα, ώστε να αυξηθεί το ποσοστό επιτυχίας σας.

Εχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα, διότι οι σφαίρες των αντιπάλων σφυρίζουν γύρω σας, σε όλη τη διάρκεια του επιπέδου. Μην ξεχνάτε πως ο χρόνος ελαττώνεται διαρκώς, και γι' αυτό ρίχνετε που και που καμά ματιά στο χρονόμετρο. Επίσης, μια καλή τακτική είναι να κινείστε συνεχώς από κιβώτιο σε κιβώτιο, ανεξάρτητα από το αν κινδυνεύετε ή όχι. Αυτό διότι οι αντίπαλοί σας διαθέτουν και κάποια



Η γέφυρα είναι η δεύτερη αποστολή σας. Προσέξτε να μη χάνετε χρόνο, και να εκμεταλλεύεστε όσο γίνεται καλύτερα τα κουτιά με τις πρώτες βοήθειες.

σχετική ευφυία - δεν είναι απλά γορίλλες με αυτόματα - και προσπαθούν ανά πάσα στιγμή να σας στριμώξουν σε κάποια γωνιά.

Επίπεδο (2). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Δύσκολη στον ίδιο βαθμό με την προηγούμενη, η πίστα αυτή προσφέρει εντυπωσιακά γραφικά. Εσείς και οι άντρες της ομάδας σας έχετε στήσει μπλόκο έξω από την κάβα παράνομου ουίσκι του Capone. Μην ξεχνάτε πως βρισκόμαστε στην εποχή της ποτοαπαγόρευσης, αναλαμβάνετε λοιπόν την καταστροφή των βαρελιών με το ουίσκι. Δεν είναι μια απλή άσκηση σκοποβολής, καθώς έχετε να αντιμετωπίσετε τις ορδές των gangsters που, καλυμμένοι πίσω από φορτηγά και αυτοκίνητα, αμύνονται με λύσσα. Εσείς, πρηνηδόν, πυροβολάτε τα βαρέλια που εμφανίζονται στην οθόνη, είτε επάνω σε αυτοκίνητα είτε στο έδαφος, καθώς και τους άντρες του Capone.

Χρειάζεται αρκετή εξάσκηση, γιατί αντίθετα με παλαιότερα destruction games της OCEAN, σε αυτό δεν εμφανίζεται στην οθόνη κάποιος στόχος, αλλά βλέπετε το σημείο σκόπευσης μέσα από κάποια διόπτρα. Μια εναλλακτική μέθοδος είναι να πυροβολάτε συνεχώς, ώστε να γνωρίζετε το σημείο σκόπευσης από τον εξοστρακισμό της σφαίρας.

Επίπεδο (3). Βαθμός δυσκολίας 5/10.

Κρυμμένος πίσω από μια γωνία, οπλίζετε την καραμπίνα σας με δύο σφαίρες τη φορά, και κτυπάτε τους gangsters οι οποίοι βρίσκονται στη διπλανή αλέα.

Προσπαθήστε να πυροβολείτε όταν οι αντίπαλοί σας οπλίζουν τα πολυβόλα τους, και προτιμήστε να καταναλώσετε κάποιον χρόνο κρυμμένος, προκειμένου να εμφανισθεί στο βάθος της αλέας το αυτοκίνητο των gangsters. Η καταστροφή αυτοκινήτων σας δίνει μεγαλύτερο bonus. Αποφύγετε πάση θυσία το θάνατο των Stone και Ness, καθώς χωρίς αυτούς δεν μπορείτε να τελειώσετε το παιχνίδι. Μοιράστε την πτώση της ενέργειάς σας ανάμεσα στους άνδρες της ομάδας σας, γιατί πλησιάζοντας στο τέλος του επιπέδου ανακτάτε ξανά τις δυνάμεις σας. Τέλος, προτιμότερο είναι να γεμίζετε την καραμπίνα αφού έχει αδειάσει πλήρως, δηλαδή ανά δύο πυροβολισμούς.

Επίπεδο (4). Βαθμός δυσκολίας 6/10.

Εδώ βρίσκεστε μέσα στο σιδηροδρομικό σταθμό, του οποίου βλέπετε την κάτοψη. Εκτός από τον εαυτό σας, πρέπει να προφυλάξετε και ένα καροτσάκι με ένα μωρό, δηλαδή αναλαμβάνετε καθήκοντα baby sitter. Το μωρό αυτό είναι ο δεύτερός σας εαυτός, καθώς εάν σκοτωθεί, το παιχνίδι τελειώνει. Οι άνθρωποι του χοντρο - Capone εμφανίζονται κάθε φορά με την ίδια διάταξη και συχνότητα, γι' αυτό απομνημονεύστε τη σειρά αυτή. Ποτέ μην σπρώχνετε το καροτσάκι με το μωρό, διότι τις περισσότερες φορές θα βγει εκτός οθόνης και θα πεθάνει. Που και που συναντάτε κουτιά με πρώτες βοήθειες. Οποιος από τους δύο σας έχει τη λιγότερη ενέργεια θα πρέπει να συλλέξει το εκάστοτε κουτί. Προσοχή χρειάζεται και όταν πυροβολάτε, καθώς οι πυροβολισμοί πρέπει να στοχεύουν αποκλειστικά τους κακούς της υπόθεσης. Πυροβολώντας το καροτσάκι από αμέλεια, του προξενείτε φθορές.

Επίπεδο (5). Βαθμός δυσκολίας 3/10.

Να και κάτι εύκολο, αρκεί να γίνει σωστά. Ενας από τους άνδρες του Capone έχει απαγάγει το λογιστή του μεγάλου Νονού, και του έχει κολλήσει ένα πιστόλι στον κρόταφο. Λίγα δευτερόλεπτα μένουν για δράση. Επί της οθόνης εμφανίζεται με πολύ σωστή - ομολογουμένως - προοπτική το χέρι σας να κρατάει ένα περίστροφο.

Στο βάθος, ο λογιστής τρέμει υπό την απειλή της κρύας κάννης. Μόνη λύτρωση γι' αυτόν είναι το γερακίσιο μάτι σας. Από την αρχική στάση του χεριού σας μετακινηθείτε κατακόρυφα, έως ότου η κάννη του περιστρόφου ευθυγραμμισθεί με το λαιμό του μισητού κακοποιού. Η κρίσιμη στιγμή: Πυροβολήστε όταν μετακινηθεί μαζί με το λογιστή δίπλα στον τοίχο, μπαίνοντας έτσι στο πεδίο βολής σας και μην προσπαθήσετε να τον σκοτώσετε όταν είναι ακίνητος.

Επίπεδο (6). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Πολύ κοντά πλέον στο τέλος της αποστολής σας, βρίσκεστε στην κορυφή ενός πολυόροφου κτιρίου. Η ταράτσα του διαθέτει ένα πλήθος από τσιμινιέρες και εδώ θα ξαναθυμηθείτε την τακτική που ακολουθήσατε στο τρίτο επίπεδο, δηλαδή θα παίξετε μια διασταύρωση κρυφτού με ρώσικη ρουλέτα. Γεμίζετε πάντα πλήρως το περίστροφό σας - το μόνο όπλο που σας απέμεινε από το προηγούμενο επίπεδο - και παραμείνετε κρυμμένος μέχρι ο αντίπαλος gangster μετακινηθεί στη δεξιά σειρά των καπνοδόχων. Χαμηλώστε ελαφρά το όπλο και μόλις εκείνος εμφανισθεί πυροβολείστε τον. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία καθώς θα προχωράτε όλο και περισσότερο προς την άκρη της ταράτσας. Μερικά ακόμα μπαμ - μπουμ και ο αντίπαλος θα εκτελέσει ένα εντυπωσιακότατο salto mortale από την κορυφή του κτιρίου, έχοντας εγγυημένη μια ανώμαλη προσγείωση πάνω σε ένα T-Ford. Ο κακός Al Capone πηγαίνει φυλακή, και εσείς κερδίζετε πλούτη, δόξα και την καρδιά μιας ξανθής ύπαρξης - αν και για το τελευταίο δεν είμαι σίγουρος! Αν ο χοντρο-Al σας έκατσε στο στομάχι, ή στα τελευταία της γραφής δεν είστε και τόσο αδιάφθορος, ρίξτε μια ματιά στα παρακάτω συμπληρωματικά.

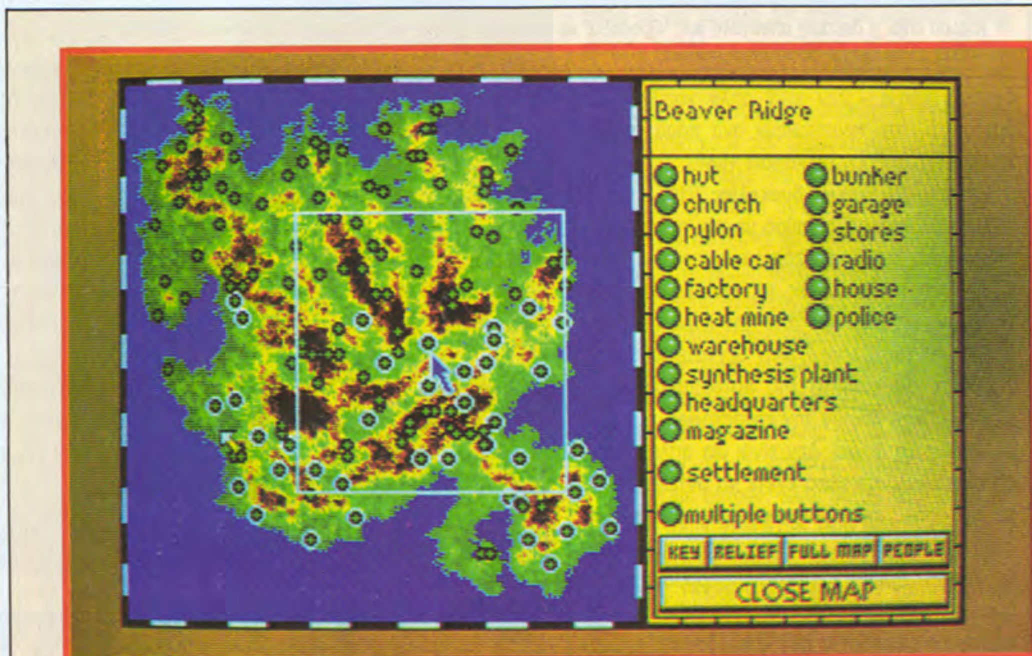
● ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

AMIGA: Στην αρχική οθόνη πληκτρολογήστε SOUTHAMPTONGAZETTE (χωρίς κενά) και θα εμφανιστεί μια εφημερίδα στο κάτω μέρος της οθόνης να αναβοσβήνει. Πιέστε το F10 και θα μετακινηθείτε αυτομάτως στο δεύτερο επίπεδο. Στα επίπεδα 2,3 και 6, έχοντας προηγουμένως ενεργοποιήσει την εφημερίδα, πιέστε το HELP ώστε να μετακινηθείτε κατά το ήμισυ του επιπέδου στο οποίο βρίσκεστε.

ATARI ST: Παγώστε το παιχνίδι και πληκτρολογήστε τα επόμενα passwords για να προωθηθείτε κατά ένα επίπεδο: Από το 1 στο 2 - BRIDGE ROLLS, από το 2 στο 3 - MAC N ALLEY, από το 3 στο 4 - KID ZAPPING, από το 4 στο 5 - A NIT IN TIME. Ολα τα passwords πληκτρολογούνται με τα αντίστοιχά τους κενά.

SPECTRUM 48/128: Αρχίστε το παιχνίδι και σκοτώστε κανα-δύο gangsters. Στον κατάλογο των hi scores δώστε αντί για όνομα HUMPHREY BOGART (με κενό).
Θα εμφανιστεί στην οθόνη η ένδειξη TEST MODE ACTIVE. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πιέζοντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα Q,W,E μετακινείσθε στο επόμενο επίπεδο.
Ουφ, τι best - seller κι αυτό! Δείτε και μόνοι σας τώρα όλα αυτά που διαβάσατε, και τον επόμενο μήνα τα ξαναλέμε!

Ακόμα και το 2015 οι εφημερίδες συνηθίζεται να κρέμονται από τα περίπτερα, ακριβώς όπως σήμερα. Η 23η Νοεμβρίου 2015 ξεκίνησε με τα ειδησεογραφικά πρακτορεία όλου του κόσμου να βουίζουν από το γεγονός. Οι εφημερίδες έγραφαν, με τα μεγαλύτερα γράμματα που διέθεταν, στην πρώτη σελίδα: Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΓΛΙΤΩΣΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΙΚΗ ΑΠΟΠΕΙΡΑ!



Τμήμα του χάρτη του νησιού. Την οθόνη αυτή (και παρόμοιες) θα συναντήσετε συχνά στο Midwinter, αφού θα ανατρέχετε στο χάρτη.

MIDWINTER

του Γ. Κυπαρίσση

Παρ' όλες τις επίσημες κυβερνητικές ανακοινώσεις περί "πάταξης της τρομοκρατίας" κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ. η επαναστατική οικολογική ομάδα "Πράσινος Στρατός" είχε για μια ακόμη φορά προειδοποιήσει: Το καυτό θέμα της οικολογικής καταστροφής δεν ήταν παιχνίδι στα χέρια των πολιτικών. Η λέξη "καυτό" έχει σημασία, μια και το φαινόμενο του θερμοκηπίου είχε αρχίσει να κάνει πια αισθητή την παρουσία του στην επιφάνεια του πλανήτη. Ομως οι εφημερίδες δεν ενδιαφέρονταν και τόσο για την απόπειρα αυτή καθαυτή, όσο για την προκήρυξη της οργάνωσης, που ήρθε στο φως. Μια προκήρυξη, η οποία επιβεβαίωνε την συμμετοχή του Προέδρου, μαζί με τις μεγαλύτερες πολιτικές προσωπικότητες των προηγμένων χωρών, σε μια συνωμοσία γνωστή ήδη με το όνομα "Αισγκέητ". Ο "Πράσινος Στρατός" στην περίπτωση αυτή δεν ήταν χειρότερος από την κυβέρνηση, η οποία δεν δίστασε να σκοτώσει "ως τρομοκράτη και κατάσκοπο" το δημοσιογράφο που έφερε στο φως την απόρρητη έκθεση του Πενταγώνου, το σχέδιο "MidWinter". Αποσπάσματα της προκήρυξης ανέφεραν τα εξής:

"Η αξιοθρήνητη συνωμοσία των υπαλλήλων της KGB και της CIA δεν θα περάσει. Το αρρωστημένο σχέδιό τους δεν πρόκειται ποτέ να γίνει πραγματικότητα. Οι ανόητοι δεν καταλαβαίνουν ότι το φαινόμενο του θερμοκηπίου δεν καταπολεμάται με τη δημιουργία μιας "μίνι" εποχής παγετώνων, αφού αυτό δεν πρόκειται ποτέ να ισορροπήσει το κλίμα της γης και να επαναφέρει τη θερμοκρασία... Η γη είναι ζωντανή. Οταν ο εσωτερικός της θερμοστάτης απορρυθμιστεί, δεν θα λειτουργήσει ποτέ πια φυσιολογικά. Αλλά τι τους νοιάζει; Εχουν την ψεύτικη ελπίδα ότι θα βλέπουν τον κόσμο να παγώνει μέσα από τα πολυτελή θερμαινόμενα διαμερίσματά τους, οι διεφθαρμένοι δολοφόνοι. Ας μην τρέφουν αυταπάτες. Αυτοί και το διεστραμμένο τους σχέδιο, που όμοιό του δεν έχει ξαναδεί ο πολιτισμένος κόσμος, θα καταστραφούν. Και μαζί τους όλος ο πολιτισμός που βασίστηκε στη μόλυνση, τη ρύπανση, την καταστροφή του όζοντος για τις εφήμερές του απολαύσεις.

Ε.Α. Πράσινος Στρατός".

Το αποτυχημένο αυτό χτύπημα του "Πράσινου Στρατού" ήταν και το τελευταίο. Η CIA εξάρθρωσε τους τρομοκράτες μέσα σε λίγες μέρες, με φανερή βιασύνη να "κουκουλώσει" το γεγονός. Ομως το σχέδιο είχε περάσει στα χέρια του κόσμου. Οι εφημερίδες δημοσίευαν αποσπάσματα κάθε μέρα. Ολα είχαν μελετηθεί από τη μυστική επιτροπή: Η γεωλογική ιστορία της γης, βήμα προς βήμα, η εποχή των παγετώνων είχε "ξεσκονιστεί" από όλες τις πλευρές,

REVIEW





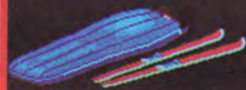



Captain John Stark, προσοχή! Επάνω δεξιά στην οθόνη βλέπουμε τα δύο ψηφιακά ρολόγια. Τα μάτια σας 754 πάνω σε αυτά: Παίζουν σημαντικό ρόλο στο αν θα πετύχετε την αποστολή σας.

PIXEL HIT 96%








Είδατε τι συμβαίνει αν δεν κοιτάτε τα ρολόγια; Θυμηθείτε τον Sidney Youngblood τώρα: "All we can do is just sit and wait".

μος" μια εντελώς διαφορετική σημασία... Οι στρατιωτικοί δορυφόροι έστρεψαν τα λέιζερ στα ηφαιστειογενή κέντρα του πλανήτη. Ολοι μαζί, συγχρονισμένοι και με ακρίβεια. Οι δέσμες τρύπησαν παλιές φλέβες που κοιμόνταν για αιώνες. Ενα ένα τα ηφαίστεια ενεργοποιήθηκαν: Η Αίτνα, ο Βεζούβιος, το Φουτζιγιάμα, το Κιλιμάντζαρο, η Σαντορίνη, το Κρακατόα, η Χαβάη. Προτού ο κόσμος καταλάβει τι συνέβαινε, ένα παχύ στρώμα στάχτης σύρθηκε από τους ανέμους σε όλα τα σημεία της γης και σηκώθηκε ψηλά στην ατμόσφαιρα. Ο κόσμος άρχισε να κρυώνει...

Ιούνιος του 2060. Ο διοικητής John Stark ανέβαινε με δυσκολία τις κορυφές του βουνού. Τα σκι δεν του επέτρεπαν εύκολη μετακίνηση. Αν είχε κάποιο βενζινοκίνητο όχημα, τότε τα πράγματα θα ήταν σίγουρα καλύτερα, Ακόμη καλύτερα θα ήταν ένα δίπτερο, γιατί θα μπορούσε να είχε μεγαλύτερη θέα. Τέλος πάντων. Σε λίγο θα συναντούσε το τελεφερίκ, και από εκεί όλο και κάποιο γκαράζ στον έρημο συνοικισμό θα ανακάλυπτε... Ο διοικητής ήταν από τους πιο μεγάλους στο νησί: 33 χρονών, ανάμεσα σε μια κοινωνία όπου ο μέσος όρος ηλικίας με βία ξεπερνούσε τα 35. Οι περισσότεροι ήταν γεννημένοι πολύ πριν τη μεγάλη καταστροφή, και δεν είχαν γνωρίσει τίποτε άλλο από χιόνι και ατέλειωτο χειμώνα, με αποτέλεσμα να είναι πια εξοικειωμένοι με τους 0 βαθμούς που είχαμε αυτόν το μήνα. Ομως ο Stark ήταν αρκετά μεγάλος, και οι αναμνήσεις του έρχονταν στο νου εύκολα όταν τριγυρνούσε ολομόναχος ανάμεσα στις κοιλάδες του νησιού, με τα σαραβαλιασμένα πια σκι... Πάνε 20 χρόνια, όταν οι τρομεροί σεισμοί και η λάβα μετέτρεψαν σε Πομπηίες όλες

και μαζί όλα τα κλιματολογικά χαρακτηριστικά κάθε σημείου του πλανήτη. Στο τέλος παραθέτονταν τρεις πειραματικές τεχνικές δημιουργίας μιας νέας εποχής "παγετώνων", ενώ συγχρόνως οι χάρτες των κλιματολογικών χαρακτηριστικών της γης είχαν αλλάξει με βάση τις προβλεπόμενες θερμοκρασίες. Κύριο θέμα μελέτης ήταν το ποσό της ακτινοβολίας που απορροφά και αντανακλά η γη από τον ήλιο. Εάν ήταν δυνατό να "γυρίσει" στο διάστημα το μεγαλύτερο μέρος της ακτινοβολίας (αν για παράδειγμα αυξημένη ηφαιστειακή δράση κάλυπτε όλα τα ανώτερα στρώματα της ατμόσφαιρας με ένα παχύ στρώμα στάχτης, οπότε οι ωκεανοί -δεξαμενές αποθήκευσης θερμότητας- δεν απορροφούσαν ακτινοβολία), τότε οι πάγοι θα κατέβαιναν σιγά σιγά από το Βόρειο Πόλο μέχρι τις ακτές της Βόρειας Αγγλίας, και ίσως ακόμη πιο κάτω, ενώ η μέση θερμοκρασία του πλανήτη θα κατέβαινε τουλάχιστον 20-25 βαθ.

Παρασκευή, 8 Σεπτεμβρίου 2039. Οι τεράστιες φωτεινές γραμμές που φάνηκαν στον ουρανό σε πολλά σημεία της υδρογείου, προκάλεσαν διάφορες αντιδράσεις. Πολλοί μίλησαν για εξωγήινους, ενώ ο Πρόεδρος της Ηνωμένης Ευρώπης δήλωσε ότι ήταν ένα "σήμα χαράς για τον εορτασμό των εκατό χρόνων ειρήνης από τον τελευταίο Παγκόσμιο Πόλεμο", αγνοώντας φυσικά τον Ψυχρό Πόλεμο που επικρατούσε ακόμα στη Μέση Ανατολή. Στην πραγματικότητα όμως οι φωτεινές αυτές γραμμές θα έδιναν στις λέξεις "Ψυχρός Πόλε-

SPECIAL REVIEW

Ενα δείγμα από τα υπέροχα γραφικά του Midwinter. Υπάρχει βέβαια η μονοτονία του λευκού, αλλά τι να περιμένει κανείς με τόσο χιόνι;



Το σκι δεν είναι εύκολη υπόθεση. Ανασκουμπωθείτε και συνεχίστε. Είστε ήρωας, ή όχι;



Τα κυάλια είναι πολύ χρήσιμα πράγματα. Στο Midwinter θα τα χρησιμοποιήσετε αρκετά.



τις μεγαλουπόλεις του πολιτισμένου κόσμου. Ο κόσμος σκοτείνιασε για μέρες, και ξαφνικά, η θερμοκρασία έπεσε απότομα, φτάνοντας τους 2 βαθμούς στη Μεσόγειο. Τεράστιοι πάγοι δημιουργήθηκαν και τα ποτάμια πέτρωσαν. Ο κόσμος τρομοκρατημένος ξεσηκώθηκε: Ενα πρωτοφανές κύμα μετανάστευσης σημειώθηκε προς τις φτωχές χώρες γύρω από τον Ισημερινό, που ήταν τώρα "η γη της επαγγελίας". Μάταια όμως. Οι σεισμοί και οι καταστροφές δεν σταμάτησαν και το κλίμα χειροτέρευε συνεχώς. Συγχρόνως, η τρομερή ζήτηση καυσίμων εξάντλησε γρήγορα όλα τα αποθέματα, ενώ βίαιοι πόλεμοι ξέσπασαν σε όλες τις γωνιές του πλανήτη. Μέσα στην απελπισία, μια ομάδα ριψοκίνδυνων αποίκων έφτασε με τη βοήθεια της τύχης σε ένα νησί που ξεπρόβαλε στη μέση του ωκεανού, εκεί όπου λέγεται ότι βρισκόταν η μυθική Ατλαντίδα. Κανείς δεν τους ήξερε, κανείς στον κόσμο δεν ενδιαφερόταν γι' αυτούς. Οι άποικοι πάλεψαν και επέζησαν στον άγριο αυτό τόπο, ανοίγοντας πηγάδια, καλλιεργώντας και αντλώντας το πετρέλαιο από τις πλούσιες φλέβες του νησιού. Τα χωριά ενώθηκαν σε ομοσπονδία, κάτω από τη καθοδήγηση και την προστασία 30 αξιωματικών, σε μια τέλεια δημοκρατία. Ο υπόλοιπος κόσμος δεν υπήρχε γι αυτούς, και αυτοί δεν υπήρχαν για τον υπόλοιπο κόσμο, που σπάραζε ακόμα από τους πολέμους. Ομως τώρα... Τώρα ο αιμοβόρος συνταγματάρχης Ραμίρεζ είχε εισβάλει στα βόρεια του νησιού. Το μόνο ελεύθερο κομμάτι του πλανήτη κινδύνευε από στιγμή σε στιγμή να πέσει στα χέρια ενός παρανοϊκού δικτάτορα!

PLAY THE GAME (ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ)

Και να φανταστείτε ότι όλα τα παρπάνω δεν είναι παρά ένα απλό "τηλεγράφημα" μπροστά στο manual των 192 σελίδων (!!), που περιγράφει την ιστορία και εξηγεί τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Δυστυχώς, θα πρέπει να διαβάσετε τουλάχιστον το μισό για να ξεκινήσετε να παίζετε το παιχνίδι με προοπτική να κερδίσετε. Πιστέψτε με όμως, από τη στιγμή που θα τελειώσετε το διάβασμα, δεν πρόκειται να ταλαιπωρηθείτε περισσότερο. Αντίθετα με τα υπόλοιπα παιχνίδια στρατηγικής, όπου περνάτε αρκετές ώρες στην αρχή "περιδιαβαίνοντας" χαζά τις τοποθεσίες, στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα πάντα φαίνονται πολύ εύκολα και είναι πολύ εύκολα.

SPECIAL REVIEW





Βρίσκετε τι πρέπει να κάνετε από την πρώτη στιγμή. Τα σέβη μας λοιπόν κύριε John Stark, μια και τον εν λόγω κύριο εκπροσωπείτε στο παιχνίδι. Προηγουμένως είπαμε ότι το MidWinter είναι strategic game, αλλά φοβάμαι ότι το αδικήσαμε κατά τα τρία τέταρτα. Γιατί σίγουρα ένα παιχνίδι δεν είναι μόνο strategic, εάν περιλαμβάνει τα εξής:

- Σκηνές προσομοίωσης οδήγησης οχημάτων σε χιόνι, και πορείας με σκι.
- Σκηνές σαμποτάζ και πολεμικών αναμετρήσεων.
- Δυνατότητα role playing με τριάντα διαφορετικά πρόσωπα και δυνατότητα λήψης αποφάσεων και ανεξάρτητης ανάληψης δραστηριοτήτων για το καθένα από αυτά.

Με λίγα λόγια ξεχάσαμε τους τομείς action-simulation-role playing adventure. Και πάλι όμως είναι δύσκολο να χαρακτηρίσει κανείς το MidWinter, μια και σπάνια εχουμε δει τόσο σύνθετο παιχνίδι. Οι δυνατότητες να δεις, να δράσεις και να εξερευνήσεις είναι τόσες πολλές, και η ατμόσφαιρα τόσο υποβλητική, που χωρίς να το καταλάβει ο παίκτης "μπαίνει" για τα καλά μέσα στο περιβάλλον του νησιού και γίνεται ένα με το χώρο. Σε όλα αυτά βέβαια συμβάλλει αποφασιστικά το καταπληκτικό (αν και ογκώδες) manual, με την πιο πρωτότυπη ιστορία που έχουμε διαβάσει, και το άφθονο βοηθητικό υλικό που συνοδεύει τις δισκέτες: Ολόκληρος ο χάρτης του νησιού σε μεγάλο μέγεθος, ένα φυλλάδιο με τις βασικές λειτουργίες για να μην ξεφυλλίζετε κάθε φορά, και ένα μπλοκ σημειώσεων σχετικά με τα στοιχεία του νησιού. Οπως είπαμε, ένα από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι ότι μπορείτε να ξεκινήσετε αμέσως το παιχνίδι. Οι προγραμματιστές άλλωστε για να δώσουν "ώθηση" στους άτολμους παίκτες, σας "πετάνε στα βαθιά" από την αρχή κι όλας: Εάν κοιτάξετε το χάρτη, βρίσκεστε περικυκλωμένος από εχθρικά στρατεύματα! Ξεκινήστε την πεζοπορία για να γλιτώσετε, ενώ συγχρόνως θα καταστρώνετε σχέδιο και την πορεία σας στο χάρτη. Μη χάνετε χρόνο, γιατί... Αλλά καλύτερα ας σταθούμε στη λέξη χρόνος.

Χρόνος: Η λέξη - κλειδί στο MidWinter. Τα πάντα γίνονται σε ρυθμό real- time, δηλ. την ώρα που κάνετε εσείς κάτι, τα γεγονότα εξελίσσονται παράλληλα στο νησί: Ο στρατηγός κινεί το στρατό, οι σύντροφοί σας δραστηριοποιούνται, και ούτω καθεξής. Για το λόγο αυτό στο παιχνίδι υπάρχουν οι εικόνες δυο ψηφιακών ρολογιών. Το ένα είναι το δικό σας και δείχνει το χρόνο που περνά, ενώ το άλλο δείχνει τον προκαθορισμένο χρόνο όπου σταματά κάθε δράση, και γίνεται ενημέρωση των τμημάτων σχετικά με την εξέλιξη της κατάστασης. Εάν δεν προλάβετε να φέρετε σε πέρας την αποστολή που αναλάβετε για το χρονικό αυτό διάστημα, τότε δυστυχώς αποτύχατε. Εάν όμως είστε πιο γρήγορος, τότε μπορείτε να πάρετε έναν σύντομο υπνάκο σε κάποιο έρημο αγροτόσπιτο, και να περιμένετε τα νέα των υπολοίπων. Βασικός σας σκοπός είναι, όπως είπαμε, να ανακόψετε την επεκτατική πορεία του στρατηγού, προς τις πηγές ενέργειας των αποίκων. Αυτό βέβαια στην πρώτη φάση. Τελική σας επιδίωξη είναι να καταλάβετε το αρχηγείο των εισβολέων, που θα πρέπει να ανακαλύψετε και να κυριεύσετε με αιφνιδιασμό και τεχνικές ανορθόδοξου πολέμου. Με το που ξεκινάτε να παίζετε, ανακαλύπτετε ότι αρκετές πόλεις βρίσκονται ήδη στα χέρια του εχθρού. Αυτό μην σας αποθαρρύνει. Ξεκινήστε μελετώντας το χάρτη. Μάθετε να τον χειρίζεστε: Πάρα πολλές επιλογές υπάρχουν για να βλέπετε μόνο ορισμένα κτίρια, μόνο τις περιοχές όπου βρίσκονται οι φίλοι σας ή μόνο τη γεωγραφική διαμόρφωση του εδάφους σε σημεία στρατηγικής σημασίας. Βρείτε τι υπάρχει σε κοντινή απόσταση από εσάς, γιατί τα σκι δεν αναπτύσσουν μεγάλη ταχύτητα. Εάν στην αρχή έχετε επιλέξει training mode, χωρίς αεροπλάνα και εχθρικά οχήματα, τότε τα πράγματα θα είναι πολύ πιο εύκολα, αλλά η στρατηγική παραμένει η ίδια. Τέλος πάντων, να μην πολυλογούμε, ψάξτε και αναγνωρίστε τα μέλη του Δημοκρατικού Στρατού που βρίσκονται πιο κοντά σας στο χάρτη. Προσέξτε: Μην πάτε κατευθείαν να τους πλησιάσετε. Διαβάστε προσεκτικά στο manual τη βιογραφία τους και τα ιδιαίτερά τους χαρακτηριστικά. Καθένας από αυτούς είναι μοναδικός σε ικανότητες. Διαβάστε τους φίλους τους, τους εχθρούς τους και εκείνους που μπορούν να τους επηρεάσουν. Αν έχετε ήδη στρατολογήσει κάποιο φίλο τους, τότε θα είναι πολύ πιο εύκολο να τους πείσετε. Ψάξτε να βρείτε το δόκτωρα Kristiansen, ο οποίος χειρίζεται τους ασυρμάτους, και μπορεί να καλέσει τέσσερα μέλη σε απομακρυσμένα σημεία του νησιού. Στόχος δεύτερος: Βρείτε ένα πιο ασφαλές και πιο γρήγορο μεταφορικό μέσο. Εχετε στη διάθεσή σας τέσσερα είδη "αυτοκινήτων", ένα "φτερό" (από αυτά που κρέμεστε από κάτω και τα κινείτε με τα χέρια) για πτήση, και το τελεφερίκ που σας μεταφέρει με ασφάλεια από βουνοκορφή σε βουνοκορφή. Κάθε μέσο μετακίνησης έχει το δικό του τρόπο οδήγησης, και φυσικά διαφορετικά γραφικά και animation. Βέβαια, οι τεμπέληδες παίκτες δεν έχουν παρά να κάνουν quit και restart μερικές φορές, μέχρι να βρεθούν τυχαία από την αρχή κοντά σε κάποιο γκαράζ με όχημα. Αξίζει πάντως να πούμε εδώ ότι ο τρόπος οδήγησης είναι "αυθεντικός" και πολύ πιστός στην πραγματικότητα. Στα σκι για παράδειγμα δεν μπορείτε να φρενάρετε παρά μόνο σιγά σιγά και στρίβοντας, στα οχήματα δεν πρέπει να στρίβετε με μεγάλη ταχύτητα γιατί "ντελαπάρετε", κ.λπ. Οταν κινείστε, τον κύριο λόγο έχει το joystick. Σε περίπτωση που θέλετε να πάρετε μέρος σε κάποια μάχη, ή να ανταποδώσετε τα πυρά εκείνων που σας καταδιώκουν, τότε δεν έχετε παρά να περάσετε από το mode οδήγησης σε mode δράσης. Εδώ το πρόγραμμα δείχνει τη μεγάλη

SPECIAL REVIEW

Αυτός είστε εσείς – τουλάχιστον στο Midwinter. Το κατεβατό δεξιά, είναι οι αρετές σας (μετριοφροσύνη!).



Captain John Stark
Peace Officer
Age 33 years
Current Location:
Fox Plateau

In recent years, John Stark has made the FVPF into a disciplined and effective force. He is a fair man but equally a man convinced that his way is best. He has never had much time for romance and many were surprised when he fell for Sarah Maddocks. Stark's nearest friends are Howard Courtenay and Karl Rudzinski.

QUALITIES AND SKILLS

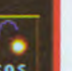
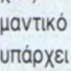
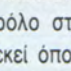
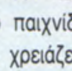
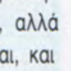
Morale	Excellent
Energy	Excellent
Alertness	Excellent
Endurance	Excellent
Sturdiness	Good
Optimism	Good
Strength	Good
Stamina	Excellent
Sharpness	Excellent
Skiing	Good
Gliding	Good
Driving	Excellent
Sniping	Good
Sabotage	Poor











Αυτός ο άνθρωπος χρειάζεται βοήθεια και γρήγορα..

παιχνίδι. Ο προγραμματισμός είναι κάποιου επιπέδου, και το καταλαβαίνει κανείς αυτό εύκολα, μια και παρ' όλο το "μέγεθος" του παιχνιδιού, δεν χρειάζεται αλλαγή δίσκων και υπερβολικό επιπλέον φόρτωμα (με μόνη εξαίρεση το χάρτη του παιχνιδιού, κάτι που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σαν "μελανό σημείο", μια και χρειάζεται να τον χρησιμοποιήσετε συχνά). Το animation δεν παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι, αλλά υπάρχει εκεί όπου χρειάζεται, και είναι αρκετά γρήγορο. Η προγραμματιστική ομάδα της Microprose δηλώνει ιδιαίτερα υπερήφανη για τις ρουτίνες κίνησης που δημιούργησε, οι οποίες υπολογίζουν επίσης αυτόματα το φωτισμό και τις σκιές στην ύπαιθρο, ανάλογα με τον προσανατολισμό σας και τη θέση του ήλιου! Τελειώνοντας, θα πρέπει να πούμε ότι δύσκολα βγαίνουν παιχνίδια σαν το MidWinter. Η τρομερή ποικιλία, τα "υπο-παιχνίδια" που περιλαμβάνει, το εκπληκτικό βιβλίο-νουβέλα που το συνοδεύει, το σφιχτοδεμένο σενάριο, η υπόθεση που καθηλώνει, οι πολύπλοκες καταστάσεις, η ομοιότητα με την πραγματική ζωή... θα νομίζετε πολλές φορές ότι πρωταγωνιστείτε σε κάποια κινηματογραφική περιπέτεια. Για τους φίλους που δεν έχουν τι να κάνουν με τον υπολογιστή τους τα βράδια του Ιουνίου, ας παίξουν MidWinter. Καλοκαίρι ήρθε, τι καλύτερο από μερικές βόλτες στο χιόνι;

Σημείωση: Η Microprose πρόλαβε και χρησιμοποίησε έγκαιρα συμβατές ρουτίνες μεταξύ ST και STE στο MidWinter. Έτσι το παιχνίδι τρέχει κανονικά στους νέους ST, κάτι που επιβεβαιώνεται και από το χαρακτηριστικό αυτοκόλλητο "STE compatible software" στο κουτί της συσκευασίας. Καλά θα κάνουν να επιμείνουν στο αυτοκόλλητο αυτό οι κάτοχοι του STE. ■

του ευφυΐα. Ας φανταστούμε για παράδειγμα ότι βρίσκεστε σε πολύ δύσκολη στιγμή: Τρέχετε με τα σκι, ενώ οι σφαίρες σφυρίζουν πίσω σας. Εάν καταφέρετε και σταματήσετε κοντά σε κάποιο δέντρο, τότε το παιχνίδι θεωρεί ότι κρυφτήκατε εκεί, και ο εχθρός σταματά να πυροβολεί. Εάν θέλετε τώρα, μπορείτε να ανεβείτε και μέχρι την κορυφή του δέντρου, απ' όπου θα έχετε μια πανοραμική θέα της όλης περιοχής! Από εκεί μπορείτε να οργανώσετε την αντεπίθεσή σας, πετώντας στον εχθρό μια σειρά από τις χειροβομβίδες που κουβαλάτε. Όσο προχωράτε στη υπόθεση του παιχνιδιού, η ομάδα σας γίνεται όλο και πιο πολύπλοκη. Στην οθόνη φαίνονται τα πρόσωπα των μελών, καθένας από τους οποίους αναλαμβάνει μια ξεχωριστή αποστολή. Ένα περίγραμμα του ανθρώπινου σώματος δείχνει την υγεία του καθενός. Εάν κάποιο μέλος του σώματός τους είναι κόκκινο ή κίτρινο, σημαίνει ότι είναι τραυματισμένοι (εάν το κεφάλι είναι κόκκινο, τότε είναι αναίσθητοι), κάτι που επηρεάζει άμεσα την απόδοσή τους. Ορισμένες αποστολές χρειάζονται γερά ορισμένα μέλη: Τα σκι θέλουν γερά πόδια, και το "ιπτάμενο φτερό" χρειάζεται γερά χέρια. Στην περίπτωση αυτή καλά θα κάνετε να τους αφήσετε να ξεκουραστούν, ενώ συγχρόνως φέρτε την γιατρό της ομάδας σε επαφή μαζί τους, για τις πρώτες βοήθειες. Κι εσείς μην το παρακάνετε, δεν είστε από ατσάλι. Πρέπει να ξεκουράζεστε και να τρώτε καλά. Διαφορετικά κινδυνεύετε να πάθετε black out και να χάσετε τις αισθήσεις σας στα καλά καθούμενα (στην περίπτωση αυτή τα χρώματα χάνονται από την οθόνη και υπάρχουν αποχρώσεις του γκρίζου, που σκουραίνουν σιγά σιγά, μέχρι την πλήρη απώλεια της όρασης).

ΑΠΟ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΑΠΟΨΕΩΣ...

Το MidWinter δεν είναι "τυχαία" καλό. Όλα τα καλά πράγματα έχουν και κάποιο παρελθόν. Η δημιουργία του στη συγκεκριμένη περίπτωση ανήκει στην ίδια προγραμματιστική ομάδα που πριν από τρία περίπου χρόνια μας ξάφνιασε όλους με το Carrier Command. Πράγματι, το παιχνίδι μας φέρνει στο νου τον πρόγονό του, όταν θαυμάζουμε το "βάθος" του gameplay και τις πολυάριθμες επιλογές και παραμέτρους που έχει στη διάθεσή του ο χρήστης. Όμως όλα τα υπόλοιπα έχουν βελτιωθεί. Τα γραφικά είναι σαφώς ανώτερα και πιο λεπτομερή, αν και θα έλεγε κανείς ότι στερούνται έμπνευσης (όλο άσπρο και διαβαθμίσεις του γκρίζου, λόγω του χιονιού που υπάρχει παντού). Επίσης ο ήχος είναι πολύ απλοϊκός, τουλάχιστον στον ST, όπου εκτός από το "φςςςς" που κάνουν τα σκι επάνω στο χιόνι, δεν ακούει κανείς τίποτε άλλο. Λίγη μουσική ή ένα καλό εισαγωγικό κομμάτι θα πρόσθεταν αρκετά στην ατμόσφαιρα. Έχει προβλεφθεί η συμμετοχή joystick, mouse ή του πληκτρολογίου στο

«ΚΙΝΗΘΕΙΤΕ» ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ...!

ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΟΙ
ΜΟΝΤΕΡΝΟΙ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΙ

ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ
JOYSTICKS

ΣΕ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΜΕ ΤΗΝ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ - ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ







- RAPID FIRE CAPABILITY
- UNIQUE SLOW MOTION ACTION
- MICROSWITCH FIRE BUTTONS

ΕΓΓΥΗΣΗ
2 ΕΤΩΝ





ΓΙΑ
HOME - P.C. - I.B.M. - ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ COMPUTERS

ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΣΑΣ: COMPETITION PRO PC για P.C.
COMPETITION PRO BBC για B.B.C. 15 pin
COMPETITION PRO για SPECTRUM double connector
COMPETITION PRO EXTRA
COMPETITION PRO GREEN
COMPETITION PRO RED
COMPETITION PRO PHANTOM
COMPETITION PRO BLACK
COMPETITION PRO CLEAR

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΑ
COMPUTER'S SHOP

«ΔΙΟΝ»

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΡΙΣΤΟΜΕΝΟΥΣ 33 & ΕΫΝΑΡΔΟΥ ΤΗΛ: 8817789 - 8817776 FAX: 8816660

PLAY THE GAME



BATMAN

Στο παιχνίδι αυτό της OCEAN, είστε ο γνωστός Ανθρωπος - Νυχτερίδα, με μοναδική αποστολή την εξολόθρευση του μισητού Joker. Μόνο τότε θα δοθεί η ευκαιρία στους βασανισμένους από το έγκλημα κατοίκους της Μητρόπολης να αναπνεύσουν για λίγο.

Επίπεδο (1). Βαθμός δυσκολίας 7/10

Το παιχνίδι ξεκινά με την αναζήτηση του Joker από τον Batman, μέσα στους δαιδαλώδεις ορόφους του εργοστασίου παραγωγής χημικών. Ο Joker θέλει να δηλητηριάσει τη Μητρόπολη, γι' αυτό και πρέπει να τον εμποδίσετε.

Το επίπεδο αυτό είναι αρκετά δύσκολο, και για το λόγο αυτό, θα αναλύσουμε την κάθε κίνηση βήμα προς βήμα.

Από το αρχικό σημείο λοιπόν, περιμένετε τον κακοποιό να κατεβεί τη σκάλα. Πυροβολήστε τον. Ανεβείτε τη σκάλα και προχωρήστε τέρμα δεξιά. Σκαρφαλώστε επάνω χρησιμοποιώντας το σκοινί. Πυροβολήστε τον κακοποιό

Πάντα έτοιμη να σας συμπαρασταθεί στη μάχη εναντίον του κακού, η στήλη αυτή του PIXEL παρουσιάζει τη λύση του BATMAN the movie. Τώρα λοιπόν θα μπορέσετε και εσείς - όχι μόνο οι προγραμματιστές του παιχνιδιού - να δείτε το μήνυμα "Αποστολή Εξετελέσθη" στις οθόνες σας.

τη στιγμή που θα εμφανισθεί στην οθόνη. Πετάξτε το σκοινί διαγώνια - επάνω δεξιά - και, καθώς κινείστε, κλωτσήστε τον κακοποιό. Σκαρφαλώστε. Απομακρυνθείτε από τον κακοποιό ώσπου να πετάξει χειροβομβίδα. Γυρίστε και πυροβολήστε τον. Πηγαίνετε τέρμα αριστερά και με το σκοινί σκαρφαλώστε προς τα πάνω. Κινηθείτε αριστερά μέχρι το κενό και σκαρφαλώστε. Σκαρφαλώστε προς τα πάνω. Τώρα, κινηθείτε αριστερά και αποφύγετε τη βόμβα. Δεξιά, ώσπου να δείτε έναν κακοποιό. Πυροβολήστε τον, γυρίστε αριστερά, πυροβολήστε και γυρίστε δεξιά. Πυροβολήστε ξανά. Δεξιά, κινηθείτε μέχρι τον κακοποιό, πυροβολήστε τον. Κατεβήτε έναν όροφο και κτυπήστε τους δύο κακοποιούς. Δεξιά, μετά κατεβήτε έναν όροφο. Κινηθείτε δεξιά, αποφεύγοντας τις σταγόνες του οξέος. Σκαρφαλώστε επάνω. Δεξιά, πυροβολήστε τον κακοποιό. Κατεβήτε έναν όροφο και πυροβολήστε. Δεξιά στην πλατφόρμα και κατεβήτε έναν όροφο. Δεξιά, μέχρι το τέλος της πλατφόρμας. Σκαρφαλώστε διαγώνια - επάνω δεξιά - μετακινηθείτε στη διπλανή πλατφόρμα και αφήστε το σκοινί. Δεξιά, σκαρφαλώστε επάνω δύο ορόφους. Πυροβολήστε τον κακοποιό και μετά κινηθείτε δεξιά. Περιμένετε να εξαφανιστεί ο ατμός και μετά κατεβήτε δυό ορόφους. Περιμένετε ώσπου ο κακοποιός να κινηθεί δεξιά. Κατεβήτε έναν όροφο και πυροβολήστε τον κακοποιό. Δεξιά, μόλις έξω από τον ατμό. Πυροβολήστε τον κακοποιό όταν ανεβαίνει τη σκάλα. Δεξιά, μετά σκαρφαλώστε πάνω. Σκαρφαλώστε διαγώνια - επάνω δεξιά - και κλωτσήστε τον κακοποιό. Γυρίστε αριστερά και σκαρφαλώστε διαγώνια - επάνω αριστερά - μετά επάνω. Επάνω ξανά. Κινηθείτε δεξιά και κατεβήτε έναν όροφο. Πυροβολήστε τον κακοποιό. Δεξιά, μετά κατεβήτε τέσσερις ορόφους - έναν τη φορά. Δεξιά, πυροβολήστε τους κακοποιούς. Τέρμα δεξιά, γυρίστε από την άλλη μεριά και κατεβήτε δύο ορόφους. Πυροβολήστε τον κακοποιό και μετά δεξιά, λίγο πριν τις σταγόνες του οξέος. Σκαρφαλώστε διαγώνια - επάνω δεξιά - και κινηθείτε αριστερά. Σκαρφαλώστε επάνω. Πυροβολήστε τον κακοποιό όταν εμφανισθεί και σκαρφαλώστε επάνω. Σκαρφαλώστε ξανά. Αριστερά, λίγο πριν τις σταγόνες του οξέος. Γυρίστε και πυροβολήστε τον κακοποιό. Γυρίστε και σκαρφαλώστε διαγώνια - επάνω αριστερά. Αφήστε το σκοινί όταν έχετε περάσει τις σταγόνες του οξέος. Σκαρφαλώστε επάνω. Επαναλάβετε. Δεξιά, μέχρι την άκρη της πλατφόρμας, σκαρφαλώστε επάνω. Τέρμα δεξιά και πηδήξτε επάνω στον κακοποιό. Κατεβήτε έναν ακόμη όροφο. Δεξιά μέχρι την άκρη της πλατ-

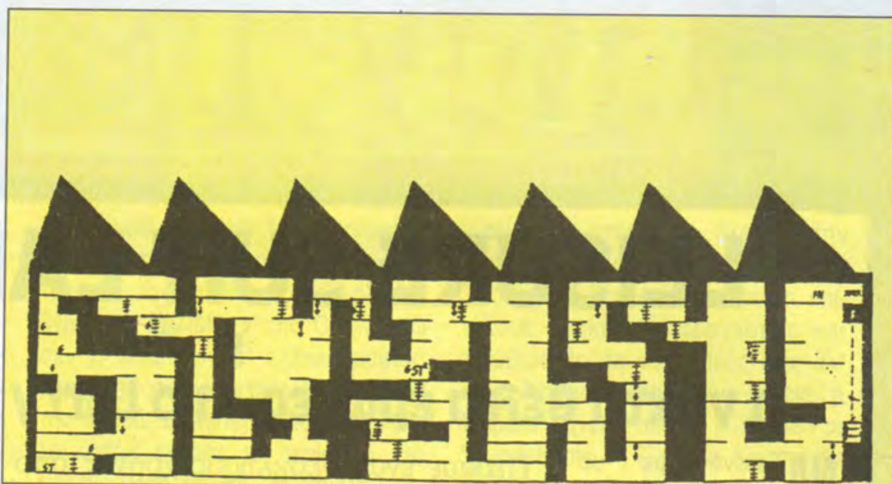
φόρμας. Σκαρφαλώστε διαγώνια - επάνω δεξιά. Τη στιγμή που βρίσκεστε επάνω από την απέναντι πλατφόρμα, αφήστε το σκοινί. Κατεβήτε τρεις ορόφους - έναν τη φορά - και πυροβολήστε τον κακοποιό. Ανεβήτε τη σκάλα και κινηθείτε δεξιά μέχρι την άκρη. Σκαρφαλώστε διαγώνια - επάνω δεξιά. Πάλι δεξιά, και πυροβολήστε τον κακοποιό. Κατεβήτε έναν όροφο και κινηθείτε τέρμα δεξιά. Σκαρφαλώστε επάνω. Λίγο αριστερά και μετά σκαρφαλώστε. Κινηθείτε λίγο δεξιά αποφεύγοντας τη βόμβα. Αριστερά, πυροβολήστε τον κακοποιό. Τέρμα αριστερά, σκαρφαλώστε επάνω. Πυροβολήστε τους κακοποιούς. Σκαρφαλώστε επάνω. Σκαρφαλώστε επάνω και κινηθείτε προς την άκρη της πλατφόρμας. Πυροβολήστε τον Joker, και δείτε τον να βουτάει σαν νέος Λουγκάνης στη δεξαμενή με το οξύ. Βαθιά ανάσα. Τέλος του πρώτου level.

Επίπεδο (2). Βαθμός δυσκολίας 5/10

Το δεύτερο επίπεδο του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται από την προσπάθεια του Batman να επιστρέψει στο εργαστήριό του, διατρέχοντας τους πολυσύχναστους δρόμους της Μητρόπολης. Το επίπεδο αυτό είναι αρκετά εύκολο και τελειώνει γρήγορα, αρκεί να ακολουθήσετε τις εξής οδηγίες: Πρώτον, προσπαθήστε να βρίσκεστε κοντά στο αριστερό μέρο της οθόνης. Δεύτερον, χρησιμοποιείτε το ατσαλόσυρμα για να παίρνετε γρήγορα τις στροφές. Αν βρεθείτε σε αδιέξοδο αλλάξτε πορεία όσο το δυνατόν ταχύτερα, καθώς όλο και κάποιος μανιακός οδηγός θα επιδιώξει να σας στριμώξει. Τρίτον, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο της επιτάχυνσης σε όλη τη διάρκεια του επιπέδου.

Επίπεδο (3). Βαθμός δυσκολίας 4/10

Ακόμα ένα εύκολο επίπεδο, μάλλον για να ξεκουραστείτε για τα επερχόμενα "σκληρά καρύδια". Θυμίζει πολύ το γνωστό μας Mastermind, αν και είναι ευκολότερο. Ενας απλός τρόπος για να τελειώσετε γρήγορα και με επιτυχία το επίπεδο, είναι ο εξής: Σχεδιάστε - σε χαρτί βέβαια - δύο στήλες. Στην κορυφή της μιας σημειώστε ένα ΝΑΙ και στην κορυφή της άλλης ένα ΟΧΙ. Σκοπός σας είναι ο προσδιορισμός των τριών αντικειμένων που περιέχουν το θανατηφόρο αέριο smylex. Αρχικά, βρείτε δύο αντικείμενα που δεν περιέχουν smylex. Σημειώστε τους αριθμούς τους στη στήλη των ΟΧΙ. Μετά ελέγξτε όλα τα υπόλοιπα, επιλέγοντας τα δύο αντικείμενα που γνωρίζετε πως δεν περιέχουν smylex και ένα ακόμη. Αν το εκάστοτε τρίτο αντικείμενο περιέχει smylex, σημειώστε το στη στήλη των ΝΑΙ, αλλιώς σημειώστε το στη στήλη με τα ΟΧΙ. Οταν



έχετε πλέον τρία αντικείμενα στη στήλη των ΝΑΙ, τότε διαλέξτε και τα τρία. Ολοκληρώνετε έτσι το level. Πάντα να επιλέγετε το GEL, καθώς εμφανίζεται σε κάθε σύνολο αντικειμένων που περιέχουν smylex. Προπάντων ψυχραιμία: Μετά τα πρώτα δύο αντικείμενα, τα υπόλοιπα είναι εύκολα.

Επίπεδο (4). Βαθμός δυσκολίας 7/10

Δυστυχώς κάπου δεν τα πήγατε καλά στην προηγούμενη αποστολή. Ο Joker έχει καταφέρει να παράγει μεγάλες ποσότητες από το αέριο smylex, το οποίο προκαλεί σε αυτόν που το αναπνέει υστερικό γέλιο και, τελικά, το θάνατο. Στη μεγάλη γιορτή της Μητρόπολης, και μέσα στα πανηγύρια και τα ξεφαντώματα, εκατοντάδες μπαλόνια με το αέριο είναι έτοιμα να εκραγούν. Ωρα για δράση, πριν να συμβεί το μοιραίο. Πετάτε με το θαυματουργό αεροπλανάκι του ήρωα, και προσπαθείτε να κόψετε τα σκοινιά με τα οποία τα μπαλόνια είναι δεμένα σε οχήματα. Προσπαθήστε να βρίσκεστε στο κέντρο της οθόνης και να κόβετε έτσι ευκολότερα τα σκοινιά. Ομως, όταν πλησιάσουν ελικόπτερα αποσυρθείτε στο αριστερό μέρος της οθόνης, κινηθείτε προς το δεξιό και ξανά πίσω στο αριστερό. Προσέξτε την πορεία σας, ελέγχοντας τη σκιά σας και τη σκιά τους. Μην αποφεύγετε τα μπαλόνια, διότι όταν σκάσουν θα χάσετε μεγάλα ποσά ενέργειας. Με τα κινούμενα μπαλόνια αποσυρθείτε στο δεξί μέρος της οθόνης, περιμένετε μέχρι να αρχίσουν την ανοδική τους πορεία και στη συνέχεια κόψτε τους τα σκοινιά.

Επίπεδο (5). Βαθμός δυσκολίας 7/10

Για άλλη μια φορά θα δώσετε την προσωπική σας μάχη με τον καταχθόνιο Joker. Αρκετές ομοιότητες με το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού. Πάντως τα πράγματα είναι πιο τυποποιημένα εδώ, γι' αυτό σας παραθέτουμε τους γενικούς κανόνες συμπεριφοράς σας στον καθεδρικό ναό. Ετσι λοιπόν, θα πρέπει να αποφεύγετε τα ποντίκια (παρόλο που είστε νυχτερίδα), τους κακοποιούς που πετούν χειροβομβίδες και κυρίως τα πατώματα που κατακρημνίζονται. Οταν βρεθείτε πάνω σε ένα από τα τελευταία, τρέξτε γρήγορα στην πλησιέστερη μαρκίζα και πηδήξτε. Ποτέ μη χρησιμοποιήτε το σκοινί σε τέτοιες περιπτώσεις. Αν αργοπορείτε, το χειρότερο που θα σας συμβεί είναι μια θανατηφόρα πτώση στο έδαφος ή σε μυτερά καρφιά. Πάντα προσπαθήστε να ανεβαίνετε. Κατεβήτε όροφο μόνο όταν είναι απολύτως αναγκαίο. Στην κορυφή του καθεδρικού ναού πυροβολήστε τον Joker πριν εκείνος φτάσει στην κορυφή της σκάλας του ελικοπτέρου. Νικημένος πια, ο άνθρωπος που μας έκανε τόσο πολύ να μισήσουμε τον Nicholson στην ταινία, θα πέσει θεαματικά από την κορυφή του ναού. Congradulations, Batman!

Ακόμα μια φορά θα ανανεώσουμε το ραντεβού μας για τον άλλο μήνα, όπου θα ασχοληθούμε ξανά με καυτά - και λόγω εποχής - παιχνίδια. Οσοι από εσάς γράφουν εξετάσεις, καλό θα είναι να διαβάζουν και λίγο. Καλά αποτελέσματα!

• ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

AMIGA: Στην κυρίως οθόνη του παιχνιδιού πληκτρολογήστε - προσεκτικά - JAMMMM για άπειρες ζωές.

ATARI: Στο ίδιο σημείο και για τον ίδιο λόγο πληκτρολογήστε MAJJJJ.

SPECTRUM 48/128: Ανατρέξτε στις επεμβάσεις του Κώστα Βασιλάκη, ή - εάν διαθέτετε Multiface ή κάποιο παρόμοιο περιφερειακό - κάντε τα εξής POKES:
Απειρες ζωές: 24973,0. Απειρη ενέργεια: 24942,201. Για αρκετό χρόνο κάντε τα παρακάτω: 24950 έως και 24954 με τον αριθμό 78. Happy hacking!

ADVENTURE

"LEISURE SUIT LARRY III"

ή

η νύχτα θέλει έρωτες, κι ο Larry τις γυναίκες!!

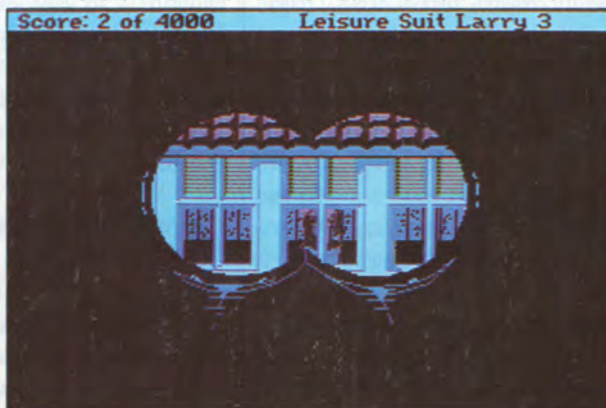
Πέρασε ένας ολόκληρος χρόνος από τότε που είχαμε θαυμάσει τον τρομερό Larry στην προσπάθειά του να βρει την πραγματική αγάπη. Αυτοί οι τύποι όμως στη Sierra, ιδίως ο υποχθόνιος και ζηλιάρης Al Lowe, δεν εννοούν να τον αφήσουν σε ησυχία. Δεν πρόλαβε λοιπόν ο καημένος να παντρευτεί, και βάλθηκαν να τον χωρίσουν. Ετσι, ξανά από την αρχή, θα προσπαθήσει να βρει τη γυναίκα των ονείρων του.

● Του Ανδρέα Τσουρινάκη

ΝΑ ξεκινήσουμε με ορισμένα νέα από το χώρο της παραγωγής. Κατ' αρχάς, τι γίνεται με τη Sierra; Τίποτα σίγουρα, απλά κάτι φήμες που η ίδια η εταιρία αφήνει να διαρρεύσουν. Τι λένε αυτές οι φήμες; Στις αρχές του φθινοπώρου θα κυκλοφορήσουν τα *KING'S QUEST V* και *SPACE QUEST IV*. Ναι, διαβάζετε σωστά. Αν και η εταιρία έγραψε ότι τέρμα αυτές οι σειρές, τώρα λέει ότι μάλλον θα συνεχιστούν. Περίπου τα Χριστούγεννα θα κυκλοφορήσει το *POLICE QUEST III*. Κάντε λίγο υπομονή, και θα δούμε αν οι φήμες αυτές βγουν αληθινές. Φυσικά, θα υπάρξουν και οι συνέχειες των *MANHUNTER* και *HERO'S QUEST*. Και επειδή τα παραπάνω είναι μόνο πέντε τον αριθμό, περιμένετε κι ένα έκτο. Βλέπετε, η εταιρία έχει κάνει ένα τρομερό άνοιγμα τα δύο τελευταία χρόνια. Εξι adventures κάθε χρονιά, επί δύο συνεχή χρόνια (ενώ πριν έβγαζε 2-3 κάθε χρόνο), δεν είναι και μικρή υπόθεση. Τι γίνεται τώρα με τη Greek Software, που αντιπροσωπεύει τη Sierra στη χώρα μας; Κατ' αρχάς, έφεραν το εκπληκτικό role-playing *SORCERIAN*. Για όσους δεν το ξέρουν, τους πληροφορώ ότι είναι το παιχνίδι που εδώ και μερικά χρόνια είναι πρώτο στις αντίστοιχες πωλήσεις στην Ιαπωνία. Η εταιρία έδωσε τα δικαιώματα για τον υπόλοιπο κόσμο στη Sierra, η οποία το κυκλοφόρησε για τους IBM συμβατούς. Για να τρέξει όμως θέλει, EGA/VGA ή MCGA. Αν σας αρέσουν τα role-playing adventures, μην το χάσετε με τίποτα. Θεωρείται το καλύτερο του είδους που έχει βγει ποτέ, περιέχει 15 διαφορετικά σενάρια και εκπληκτικές σκηνές μονομαχιών. Ειλικρινά είναι κρίμα που η εταιρία το κυκλοφόρησε μόνο για τους IBM συμβατούς, κι έτσι οι κάτοχοι των Atari ST και Amiga δεν θα μπορέσουν να το χαρούν.

Τώρα στα υπόλοιπα νέα. Εφεραν για τα PCs το εκπληκτικό *CONQUEST OF CAMELOT*, το οποίο είναι σχεδιασμένο με μια καινούργια τεχνική κίνηση του ήρωα από χώρο σε χώρο. Αν και το είδα λίγο, πιστεύω ότι είναι μάλλον η καλύτερη φετινή παραγωγή της εταιρίας. Εφεραν επίσης για την Amiga το *LARRY III*, ενώ για τον Atari τα *LARRY III* και *HERO'S QUEST*. Φυσικά, ξανάφεραν και όλες σχεδόν τις παλιότερες παραγωγές της εταιρίας για όλους τους





παραπάνω τύπους κομπιούτερ. Ετσι, και οι φίλοι του Atari ST, που μέχρι τώρα η εταιρία δεν εισήγαγε τις εκδόσεις γι' αυτόν, θα είναι πια ευτυχισμένοι. Και όπως λέει η εταιρία, μέχρι τον Ιούλιο θα έχουν έρθει στον Atari ST και στην Amiga και όλοι οι υπόλοιποι τίτλοι. Να δούμε τι θα πρωτοκάνετε στις διακοπές σας λοιπόν. Και ένα τελευταίο νέο: Η Greek Software έφερε όλα τα hint-books των adventures της Sierra. Μην τα χάσετε με τίποτα. Ασχετα αν έχετε τελειώσει ένα adventure ή όχι, είναι σίγουρο ότι θα ανακαλύψετε δεκάδες πράγματα που σας έχουν διαφύγει.

Η Infogrames έβγαλε το D*RAKKHEN* και για τους IBM συμβατούς. Η Mindscape κυκλοφόρησε όλη τη σειρά των adventures της Origin, που περιλαμβάνει και τα εκπληκτικά Ultima. Ηδη, το *ULTIMA V* κυκλοφορεί για την Amiga.

Ας προχωρήσουμε σε μια είδηση που πρώτο το PIXEL, απ' όλα τα αντίστοιχα περιοδικά της Ευρώπης, δημοσίευσε: Το μεγαλύτερο adventurers club της Αγγλίας, με περίπου 3.000 μέλη, ανακοίνωσε τα αποτελέσματα του αντίστοιχου διαγωνισμού για τα καλύτερα adventures της χρονιάς που πέρασε. Εχουμε λοιπόν:

Πρώτο και καλύτερο αναδείχτηκε το *SCAPEGHOST* της Level 9. Δεύτερο βγήκε το *PERSONAL NIGHTMARE* της Horrorsoft. Τρίτο ήρθε το *MANHUNTER - NEW YORK* της Sierra On-Line. Κάτι ξέρω κι εγώ, που θεωρώ τη σειρά των Manhunters μια από τις καλύτερες παραγωγές της εταιρίας. Καλύτερο role-playing βγήκε το *ULTIMA V* της Origin, ενώ σαν η καλύτερη δι' αλληλογραφίας παραγωγή ανακηρύχτηκε το *DIABLO!* της Nebula Designs. Μπορεί οι Γάλλοι, όπως έγραφε το περιοδικό στο προηγούμενο τεύχος, να έβγαλαν αυτά που ήθελαν, τα αποτελέσματα όμως αυτά είναι πιο αντιπροσωπευτικά. Δεν είναι και λίγο να ψηφίζουν 3.000 μέλη απ' όλο τον κόσμο και για όλους τους τύπους των κομπιούτερ.

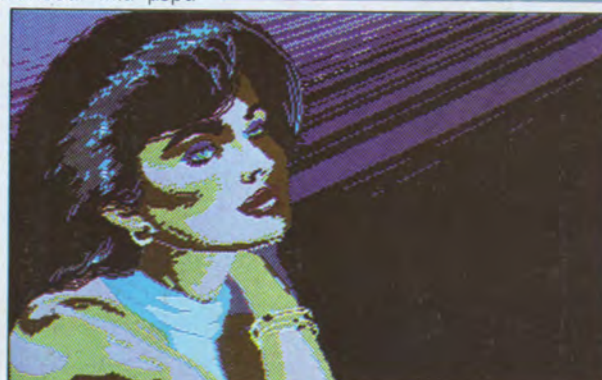
Καιρός όμως να δούμε αναλυτικά τα νέα επιτεύγματα του Larry.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Πού είχαμε μείνει, λοιπόν, στην τελευταία περιπέτεια του Larry; Α, ναι. Αφού σκότωσες λοιπόν τον απαίσιο Dr Nonookee, γύρισες θριαμβευτής στο χωριό των ιθαγενών, όπου μετά από μια εκπληκτική τελετή παντρεύτηκες το μεγάλο σου έρωτα, την πανέμορφη κόρη του αρχηγού, την περίφημη Kalalau. Η ανάπτυξη του νησιού, κάτω από τις οδηγίες σου, είναι ραγδαία. Κτίρια χτίζονται παντού, η τουριστική υποδομή του νησιού αναπτύσσεται γοργά, με αποτέλεσμα το νησί να γίνει πασίγνωστο. Φυσικά, ο Larry ζει με την Kalalau, χτίζει ένα πανέμορφο σπίτι - βίλα, όπου ζουν ευτυχισμένοι. Ο καιρός περνάει, οι δουλειές πάνε περίφημα, αλλά ξαφνικά όλα γυρνάμε ανάποδα. Μια μέρα γυρνώντας σπίτι σου, βλέπεις την αγαπημένη σου γυναίκα στην αγκαλιά μιας άλλης. Σου ανακοινώνει ότι επιτέλους βρήκε τον πραγματικό και ελεύθερο έρωτα στις χάρες μιας άλλης γυναίκας. Τι παρακάλια κάνεις, τι κλάματα ρίχνεις, τίποτα. Η Kalalau σε διέγραψε από τη ζωή της. Και σαν να μη φτάνει αυτό, σου ανακοινώνει ότι κρατά το σπίτι για τον εαυτό της. Τι να κάνεις; Αφού δεν μπορείς να κάνεις και τίποτα άλλο, αποφασίζεις να πας στη δουλειά σου. Και καλή είναι, και λεφτά αφήνει. Εκεί τρως και την τρίτη σου... σφαλιάρα: Ο Chairman Kennee Wan Wan, ο αρχηγός του νησιού και πατέρας της Kalalau, σου ανακοινώνει την απόλυσή σου. Ποτέ δεν σε συμπάθησε, κι έτσι βρήκε την ευκαιρία που τόσο καιρό ζητούσε. Αφού πια δεν είσαι γαμπρός του, σε πετάει απένταρο στο δρόμο. Καημένε Larry. Μέσα σ' ένα πρωινό έχασες ό,τι με κόπο κέρδισες αυτά τα χρόνια. Τη γυναίκα σου, το σπίτι σας, τη δου-

ΕΤΑΙΡΙΑ:	Sierra On-Line
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:	IBM Amiga Atari ST Macintosh IBM συμβατοί Apple
ΤΥΠΟΣ:	Animated 3D graphic adventure





λειά σου, τα λεφτά σου. Δεν θ' αργήσεις όμως να βρεις τη χαμένη σου αυτοπεποίθηση. Ε, και λοιπόν τι έγινε; Στο κάτω - κάτω δεν είσαι κάποιος τυχαίος. Είσαι ο πρώτος, ο ένας, ο μοναδικός, ο φοβερός Larry Laffer. Η ζωή συνεχίζεται, και τίποτα δεν μπορεί να σε σταματήσει. Καινούργιοι έρωτες σε περιμένουν. Θυμάστε την Passionate Patti, την περίφημη πιανίστρια από το τέλος του Larry II. Ε, λοιπόν δεν θα αργήσεις να τη βρεις μπροστά σου, κι ένας καινούργιος έρωτας θα ξεκινήσει. Αλλά αυτά θα τα βρείτε μόνοι σας. Καθίστε λοιπόν καλά στην καρέκλα σας, και ετοιμαστείτε να απολαύσετε την τελευταία περιπέτεια του ακτύπητου Larry Laffer.

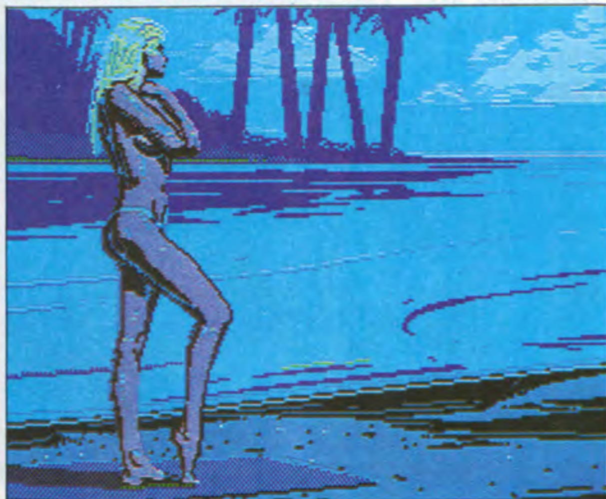
ΓΡΑΦΙΚΑ – ΜΟΥΣΙΚΗ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

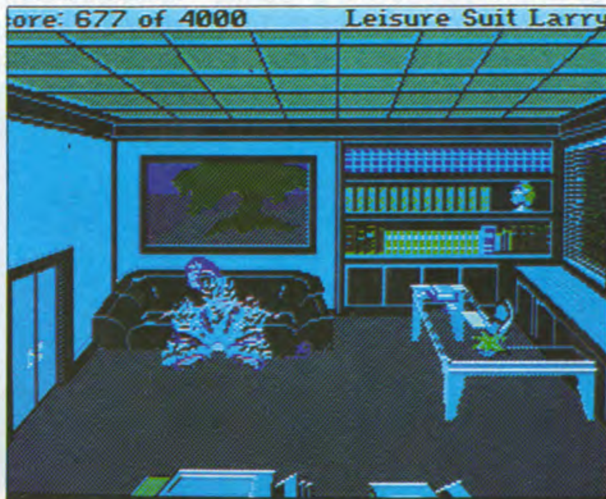
Το Larry III είναι εκπληκτικό. Η Sierra με την καινούργια της τεχνική, έχει δημιουργήσει νέα στάνταρ. Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά, οι συνδυασμοί των χρωμάτων μοναδικοί και, τέλος, υπάρχει πολλή - πολλή κίνηση. Ολα αγγίζουν το τέλειο. Θα βρείτε εδώ τα πιο όμορφα γραφικά χαρακτήρων, από οποιοδήποτε άλλο adventure της. Ορισμένες σκηνές θυμίζουν πίνακες ζωγραφικής. Αλλά εκεί που ο Al Lowe και η παρέα του έσπασαν όλα τα ρεκόρ, είναι στην κίνηση και στο χιούμορ, που είναι διάχυτο παντού, και που αποτελεί το κατεξοχήν ατού της περιπέτειας. Η σκηνή που ο Larry κάνει έρωτα με τη Suzi, τη δικηγορίνα, είναι φανταστική, πανέξυπνη, γεμάτη χιούμορ και ειρωνεία. Η σκηνή του έρωτα με την Patti είναι όμορφη, αντάξια ενός μεγάλου έρωτα. Αλλά και οι υπόλοιπες είναι εξίσου εντυπωσιακές. Θαυμάστε το Larry να χορεύει μεταμφιεσμένος στη μοναδική Cherri. Απολαύστε το aerobic της Bambi. Την εκπληκτική σκηνή που η Patti κατεβαίνει ένα γκρεμό, ή το μοναδικό στριπτήζ του Dale. Και τέλος, δεν έχετε παρά να θαυμάσετε τον αυτοσαρκασμό της εταιρίας, με τη σκηνή που σατιρίζει το King's Quest IV. Η Sierra έχει προσθέσει πολλά κομμάτια δράσης, που εξελίσσονται μόνα τους και που διαθέτουν μια φοβερή κίνηση. Σίγουρα η καλύτερη δουλειά της εταιρίας μαζί με την αντίστοιχη στο Hero's Quest. Αλλά γι' αυτό θα μιλήσουμε στο επόμενο τεύχος. Η μουσική είναι πολύ καλή, ακολουθεί το ρυθμό της περιπέτειας και την κάνει πολύ ευχάριστη. Φυσικά, άλλο πράγμα να την απολαμβάνεις στην Amiga ή στον Atari ST, και άλλο να τη βλέπεις σ' ένα IBM συμβατό, όπως είχα κάνει μέχρι τώρα. Κατά τη γνώμη μου, έχει την καλύτερη μουσική υπόκρουση, αν εξαιρέσει κανείς αυτήν του King's Quest IV, που ήταν πραγματικά το κάτι άλλο.

Πατώντας το πλήκτρο Escape, βλέπεις το μενού με τις έτοιμες εντολές. Υπάρχουν φυσικά οι εντολές **SAVE, RESTORE, RESTART** και **QUIT**. Δίπλα υπάρχουν οι **PAUSE GAME, INVENTORY** και οι εντολές που αλλάζουν τον ήχο και την ταχύτητα κίνησης των χαρακτήρων. Με το TAB πλήκτρο βλέπεις το inventory σου, ενώ με το F3 επαναλαμβάνεις την τελευταία σου εντολή.

Τα adventures της Sierra δεν διακρίνονται για την πληρότητα του λεξιλογίου τους, αλλά είναι σίγουρο ότι και με στοιχειώδεις γνώσεις Αγγλικής, θα τα βγάλεις πέρα. Ας δούμε όμως μερικά από τα ρήματα που θα χρειαστείς στην προσπάθειά σου να τελειώσεις την περιπέτεια. Εχουμε λοιπόν: **READ, LOOK, LOOK IN, GET, TAKE, OPEN, TALK, GIVE, SHARPEN, CUT, WEAVE, CARVE, WEAR, TURN ON, USE, SHOW, TELL ABOUT, ASK ABOUT, SIT, STAND, KNOCK, DANCE, TURN OVER, MAKE, HAVE, LEAVE, CLOSE, TURN OFF, HELP WITH, PRESS, SERVE, FILL, COUNT, THROW, DRINK, REMOVE, TIE, CLIMB, CLIMB DOWN, TEAR, GRAB, HOLD, PUT, SWING, PUSH και STOP.**

Τελειώνοντας, μια απαραίτητη αναφορά στο manual που συνοδεύει την περιπέτεια. Και αυτό όχι μόνο γιατί κατά τη διάρκεια της περιπέτειας θα το χρησιμοποιήσεις υποχρεωτικά δύο φορές, ώστε να λύσεις αντίστοιχους γρίφους, αλλά γιατί περιέχει πραγματικά πολύτιμες πληροφορίες για το τι πρέπει να κάνεις στην εξέλιξη της





περιπέτειας. Κατ' αρχάς, στις σελίδες 6 και 7 σου δίνει μοναδικές πληροφορίες για το τι πρέπει να κάνεις με τα αντικείμενα που βρίσκεις. Πληροφορίες χωρίς τις οποίες, ειλικρινά δεν ξέρω αν θα μπορούσε κανείς να λύσει τους αντίστοιχους γρίφους. Στις σελίδες 8 και 9 σου δίνει μια αρκετά καλή ιδέα για το τι πρέπει να κάνεις στην αρχή της περιπέτειας. Τέλος, στη σελίδα 19 έχει συγκεκριμένες οδηγίες για το τι θα χρειαστείς πριν μπεις στη ζούγκλα, καθώς επίσης και το τι θα αντιμετωπίσεις εκεί. Οι οδηγίες του Larry III ήταν μια πραγματικά ευχάριστη έκπληξη για μένα. Μην ξεκινήσετε την περιπέτεια, χωρίς να τις διαβάσετε προσεκτικά.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Larry III είναι πάρα πολύ καλή. Η περιπέτεια είναι γεμάτη από απολαυστικό χιούμορ. Δεν είναι φυσικά τυχαίο το γεγονός ότι στην αρχή οι προγραμματιστές σε προειδοποιούν για το χιούμορ που περιέχει. Την ατμόσφαιρα δεν τη δημιουργούν μόνο οι διάλογοι που περιέχει, γεμάτοι φαντασία, αυτοσαρκασμό και χιούμορ. Τη δημιουργούν και οι τρομερές εμβόλιμες κινηματογραφικές σκηνές που είναι διάσπαρτες παντού, και είναι σίγουρα περισσότερες από κάθε άλλη φορά. Οι σκηνές που ο ήρωας κάνει έρωτα με τις διάφορες γυναίκες που συναντά, είναι απολαυστικότατες. Κάθε μία κρατά 1-2 λεπτά, με αποκορύφωμα αυτή με την Patti, που κρατά περίπου 10 λεπτά!! Αν γελάσατε με τα Larry I και II, εδώ είναι σίγουρο ότι θα γελάσετε πιο πολύ και πιο αυθόρμητα. Οσοι δεν αγαπούν το αμερικανικό χιούμορ, δεν έχουν παρά να παρακολουθήσουν το σόου του Pau Paul, ένα αυθεντικό αμερικανικό χιουμοριστικό σόου, που κρατά 10-15 λεπτά. Η δράση του είναι αρκετά πλούσια και χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη. Στο πρώτο, σαν Larry, θα πρέπει να βρεις τη γυναίκα των ονείρων σου. Ετσι, αφού κάνεις έρωτα διαδοχικά με τις Tawni, Cherry, Suzi και Bambi, θα γνωρίσει την Patti, τη γυναίκα με την οποία θα ζήσετε μοναδικές στιγμές. Κάπου εδώ αλλάζεις χαρακτήρα, κι αυτή τη φορά ελέγχεις την Passionate Patti. Τώρα πρέπει να ψάξεις να βρεις το Larry, που από κάποια παρεξήγηση προερχόμενη από ανδρικό εγωισμό και ματαιοδοξία, έφυγε μακριά σου και μπήκε μέσα στη σχεδόν αδιαπέραστη ζούγκλα από μπαμπού.

Στο πρώτο μέρος, οι κινήσεις σου είναι αποκλειστικά προσανατολισμένες στην προσπάθεια να κερδίσεις τη συμπάθεια των γυναικών που συναντάς. Στο δεύτερο μέρος που χειρίζεσαι την Patti, η δράση, κατά τη γνώμη μου πάντα, είναι πιο αυθεντική, πιο έξυπνη, πιο αντιπροσωπευτική της περιπέτειας: Αφού βγεις από τη σκηνή του σόου ντυμένος σαν Cherri, μη βιαστείς ν' αλλάξεις. Πρόσεξες τίποτα στη δικηγόρο, όταν την πρωτοείδες; Πήγαινε λοιπόν σ' αυτήν ντυμένος γυναικεία, και παρακολούθησε το τι γίνεται. Η Patti σου ζητάει τρία πράγματα: Πρώτα απ' όλα θέλει να δει το διαζύγιό σου. Με τα χρήματα που κέρδισες από το χορό σαν Cherri, δεν θα 'χεις πρόβλημα να πάρεις το διαζύγιο από το δικηγορικό γραφείο. Μετά πρέπει να αποκτήσεις και λίγο στυλάκι, αφού η ζωή του παντρεμένου σου πρόσθεσε αρκετή κοιλίτσα. Πώς θα μπεις στο Fat City; Μόλις πάρεις το διαζύγιο **READ DIVORCE**. Βρίσκεις τη Spa keycard της Suzi. Τώρα πήγαινε στο κέντρο αδυνατίσματος, και στην αριστερή πόρτα **USE CARD**. Βλέπεις μια ατέλειωτη σειρά από ντουλάπια. Ποιο είναι της Suzi; Απλά **TURN OVER CARD**. Βλέπεις τον αριθμό του ντουλαπιού της, καθώς επίσης και γραμμένα τρία μαγαζιά (random) από αυτά που υπάρχουν στο νησί. Τι σημαίνει αυτό; Αυτά τα μαγαζιά αντιστοιχούν σε κάποιες σελίδες του manual. Οι αριθμοί των σελίδων αυτών δίνουν το συνδυασμό που ανοίγει το ντουλάπι της Suzi. Αν π.χ. αναφέρονται τα comedy hut, freddis bar και το witch doctor, αυτά αντιστοιχούν στις σελίδες 8, 12 και 17. Ετσι, ο συνδυασμός που θέλεις είναι: 8-12-17. Πού είναι το ντουλάπι που γυρεύεις; Πήγαινε στην πιο NW γωνία των διαδρόμων που μπορείς. Γύρνα το πρόσωπό σου δεξιά, πήγαινε στη γωνία και **LOOK LOCKER'S NUMBER**. Το δικό σου είναι το 69. Τι να κάνεις με τη Bambi. **LOOK WOMAN, TALK WOMAN, TALK WOMAN, HELP WITH VIDEO**. Τι δώρο σου ζητά η Patti, και πού το βρίσκεις; Στην οθόνη που έκοψες το γρασίδι, στα αριστερά στην πλαγιά υπάρχει το άνοιγμα μιας σπηλιάς. Μπες μέσα σ' αυτήν, ΣΩΣΕ και πήγαινε όσο πιο NW μπορείς στην άκρη του γκρεμού. Εδώ, στα τοιχώματα της σπηλιάς **LOOK FLOWERS, GET FLOWERS, MAKE LEI**. Καλά όλα αυτά, αλλά η Patti θέλει και κρασί. Πού θα το βρεις; Πήγαινε στο Comedy Hut, έστω κι αν έχεις πάει πιο πριν. Αυτή τη φορά στο μεσαίο τραπέζι θα υπάρχει μια μποτίλια με κρασί. Σαν Patti, πριν μπεις στη ζούγκλα, θα χρειαστείς μερικά αντικείμενα. Ποια είναι αυτά; Θα χρειαστείς οπωσδήποτε τα pantyhose, bra, dress, magic marker και την άδεια πια bottle που πρέπει να τη γεμίσεις νερό. Μόλις περάσεις τη ζούγκλα ξανασώσε, πλησιάσε προσεκτικά το ποτάμι και πιες το νερό. Οι υπόλοιποι γρίφοι είναι δικοί σας.

Ολοκληρώνοντας, το Larry III είναι πάρα πολύ καλό και σίγουρα το καλύτερο της αντίστοιχης σειράς. Εχει φανταστικό χιούμορ, μοναδική ατμόσφαιρα, πάρα πολύ καλή κίνηση γραφικών, εναλλαγή ρόλων στην εξέλιξη της περιπέτειας, πλούσια δράση και μερικούς πάρα πολύ καλούς γρίφους.

Κυρίες και κύριοι, ο Larry Laffer σας περιμένει. Μην τον χάσετε. Είναι μοναδικός, ακτύπητος. Και η Passionate Patti; Ε, καλά πια, αυτή είναι το κάτι άλλο.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ...

Ξεκινάς σε μια βεράντα του πανέμορφου νησιού Nontoonyt. Εχει περά-

σει αρκετός καιρός αφότου έσωσες το νησί από τον τρομερό επιστήμονα, και παντρεύτηκες την αγαπημένη σου Kalalau. Πλησίασε στο άγαλμα και **READ PLAQUE (+2)**. Υπέροχο, ε; LEAVE. Προχώρησε στην αριστερή διόπτρα, όπως βλέπεις, και **LOOK IN BINOCULAR (+2)**. Εδώ είναι που παίζουν ρόλο οι εισαγωγικές ερωτήσεις. Οσο πιο πολλές έχεις απαντήσει, τόσο πιο πολύ θέαμα θα απολαύσεις. Οσο πιο λίγες απαντήσεις, τόσο πιο χαμηλωμένα θα 'ναι τα στόρια. Αφού τελειώσεις, φύγε. Στην πρώτη αυτή οθόνη δάσους, πήγαινε αριστερά στην από πάνω έξοδο (υπάρχει και μια ακόμη έξοδος αριστερά, αλλά πιο κάτω). Βλέπεις τη γυναίκα σου, η οποία σου ανακοινώνει ότι σε παρατά για της χάρες μιας άλλης γυναίκας. Τα παρακάλια σου δεν έχουν κανένα αποτέλεσμα. Φύγε και πήγαινε δύο οθόνες δεξιά. Εδώ αλλάζεις ρούχα και αποφασίζεις να ξαναγίνεις ο παλιός Larry. Καιρός για τη δουλειά σου όμως. Πήγαινε δεξιά στην οθόνη με το συντριβάνι, και τώρα πήγαινε στη SW γωνία. Μπες στο κτίριο. Δυστυχώς, τα άσχημα μαντάτα συνεχίζονται. Ο πατέρας της πρώην γυναίκας σου, και αρχηγός του νησιού, σε απολύει. Στην πραγματικότητα ποτέ δεν σε συμπάθησε και έψαχνε την ευκαιρία. Τώρα ξεκινάς άφραγκος, προσπαθώντας να βρεις το δρόμο σου από την αρχή. Γύρνα στην οθόνη του σπιτιού σου. Εδώ **LOOK AROUND, LOOK WALL**. Πήγαινε κοντά στο γραμματοκιβώτιο και **LOOK MAILBOX, OPEN MAILBOX, LOOK IN MAILBOX**. Βρίσκεις μια πιστωτική κάρτα που είχες παραγγείλει πριν λίγες μέρες. Κάτι είναι κι αυτό. **GET CARD (+20), CLOSE MAILBOX**. Πήγαινε μια οθόνη δεξιά. Εδώ **LOOK, LOOK TREE**. Στάσου στο σωστό μέρος και **GET WOOD (+2), LOOK WOOD, LOOK CARD**. Πήγαινε δύο οθόνες δεξιά, έξω από το καζίνο και νότια. Βλέπεις μια γυναίκα να κάνει ηλιοθεραπεία. Πήγαινε κοντά της. **LOOK WOMAN**, τη λένε Tawni, **TALK WOMAN, TALK WOMAN**. Την ενδιαφέρουν τα χρήματα (τι πρωτότυπο!), οπότε χωρίς καθυστέρηση GIVE CARD (+50). Κάνετε έρωτα, έρχεται ένας ιθαγενής, εκείνη αγοράζει ένα μαχαίρι, της μένουν άλλα 20 δολάρια, στο δίνει (+40), και τότε συμβαίνουν διάφορα. Πάλι καλά, μην τα θέλεις όλα δικά σου. Δεν πρόλαβες να φύγεις από τη γυναίκα σου, κι έχεις κιόλας την πρώτη σου ερωτική εμπειρία. Ακτύπητε Larry!!! **LOOK KNIFE**. Θέλει ακόνισμα. Πήγαινε βόρεια. Πού θα βρεις να το ακονίσεις; Στις σκάλες του καζίνου **LOOK STAIRS**, αχά! **SHARPEN KNIFE ON STAIRS (+50)**. Ο ιθαγενής σου έδωσε μια ιδέα για το πώς να πάρεις τα λεφτά από την Tawni. Πήγαινε αριστερά στο δάσος. Αυτή η οθόνη έχει πέντε εξόδους. Βρες αυτήν που οδηγεί έξω από το κατάστημα **"CHIP 'N' DALES"**. Εδώ **LOOK, LOOK GRASS**. Πήγαινε στη μέση της οθόνης και **CUT GRASS WITH KNIFE (+20)**. Εχοντας το γρασίδι και το ξύλο, καιρός για δράση. **CARVE WOOD (+50),** φτιάχνεις ένα γλυπτό με μια ερωτική αναπαράσταση, **WEAVE GRASS (+30)**, φτιάχνεις μια ντόπια ενδυμασία. Γύρνα νότια και επίστρεψε στην οθόνη με το συντριβάνι. Προχώρα NE στο πλάι του καζίνο. Είσαι έξω από μερικές καμπίνες. Μπες στην πρώτη και **WEAR SKIRT** (+10). Βγες, πήγαινε αριστερά και νότια στην παραλία. Η Tawni σε περνά για ιθαγενή, και της πουλάς το γλυπτό που έχεις φτιάξει για τα 20 δολάρια που έχει (+35). Επιτέλους, τα πρώτα σου λεφτά. Πήγαινε βόρεια και δεξιά πάλι στις καμπάνες. Μπες στην πρώτη και **WEAR CLOTHES**. Βγες και πήγαινε στη βρύση. **LOOK SINK, GET SOAP (+2), TURN ON SINK (+2).** Ξεδιψάς. Πάλι αριστερά και νότια στην παραλία. **LOOK GROUND**. Η Tawni έφυγε και άφησε την πετσέτα της. **GET TOWEL (+2), USE TOWEL**. Μόλις πάρεις τους πόντους (+30), τύπωσε STAND, γιατί αλλιώς θα πεθάνεις από τον καυτό ήλιο. Καιρός να δοκιμάσεις και τίποτα άλλο. Πήγαινε βόρεια και μπες στο καζίνο. Προχώρησε δεξιά, ανέβα την πλατφόρμα και πήγαινε, όπως βλέπεις, αριστερά. Μπροστά από το τεράστιο τζάμι - καθρέπτη **LOOK MIRROR (+2)**. Προχώρα αριστερά και πήγαινε στον πορτιέρη, **LOOK MAN, TALK MAN**. Σου λέει για το manual, οπότε **SHOW MAGAZINE**. Σου ζητά έναν από τους αριθμούς του show pass που είναι στις οδηγίες. Τύπωσέ τον. Σου λέει ότι κάποιο λάθος έχει γίνει και ότι κάποιος έχει πάρει τη θέση σου. Βλέπεις όμως τα δάκτυλά του που ζητούν κάτι. Ετσι **GIVE BILL (+50)**. Μπαίνεις μέσα και παρακολουθείς το σόου της περίφημης Cherri Tart. Φεύγοντας, θα δεις μια γυναίκα να βγαίνει από την πίσω πόρτα και να πηγαίνει στο τηλέφωνο. Γρήγορα κοντά της και **LOOK WOMAN (+5),** η ίδια η Cherri Tart, **TALK WOMAN, TALK WOMAN**. Ενδιαφέρεται για γη. **TELL ABOUT LAND (+25)**. Σου λέει, αν βρεις κάτι, να πας και να κτυπήσεις την πόρτα της. Φύγε, πήγαινε δύο οθόνες δεξιά και δύο νότια. Εξω από το καζίνο πήγαινε δεξιά στο δάσος. Εδώ η NE έξοδος οδηγεί στο δικηγορικό γραφείο. Μπες, και στον υπάλληλο **LOOK MAN, ASK ABOUT LAND (+10)**. Σου λέει ότι η πρώτη επίσκεψη είναι δωρεάν. Μπες στο δικηγορικό γραφείο, **LOOK WOMAN**, η Suzi Cheatem, **SIT, ASK ABOUT LAND (+30), STAND**. Βγες έξω από το δικηγορικό γραφείο, ξαναμπές, και στον υπάλληλο **ASK LAND (+20)**. Τα χαρτιά είναι εντάξει και τα παίρνεις. Τώρα γύρνα στην οθόνη που είδες την Cherri Tart. Πήγαινε στην πόρτα απ' όπου βγήκε και **KNOCK DOOR** (+25). Εχοντας τους τίτλους ιδιοκτησίας γης, μπαίνεις μέσα...

Η συνέχεια επί της οθόνης.

■

ΓΡΑΦΙΚΑ:	10
ΔΡΑΣΗ:	9
ΧΙΟΥΜΟΡ:	10
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	10
ΜΟΥΣΙΚΗ:	9
ΓΡΙΦΟΙ:	9

HITPACK 13
για Amstrad CPC 664/6128

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΚΑΙ ΣΕ ΔΕΛΤΙΟ

VERSION 2.2







ΠΡΟ-ΠΟ ΑΠΛΟ ΔΕΛΤΙΟ 8 — ΣΤΕΛΕΧΟΣ 1058914

......ΟΠΑΠ ....για τον αθλητισμό και τα νιάτα ....

	ΟΜΑΔΑ 1	ΟΜΑΔΑ 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	ΑΠΟΛΛΩΝ Θ.	Π.Α.Ο.Κ.	1	2	X	1	X	1	1	1	1	1										
2	ΑΡΗΣ Θ.	ΠΑΝΙΩΝΙΟΣ	1	1	X	1	1	1	X	X	2	2										
3	ΒΕΡΟΙΑ	ΠΑΝΑΧΑΪΚΗ	2	X	1	2	2	1	X	1	1	1										
4	ΔΙΑΓΟΡΑΣ ΡΟΔΟΥ	Α.Ε.Κ.	X	X	2	1	1	X	X	1	1	1										
5	ΕΘΝΙΚΟΣ Π.	ΠΑΝΣΕΡΡΑΪΚΟΣ	1	1	2	X	X	1	1	1	1	1										
6	ΛΕΒΑΔΕΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ Π.	2	2	1	1	1	2	1	X	1	1										
7	Ο.Φ.Η.	ΛΑΡΙΣΑ	2	1	1	1	1	2	1	X	2	1										
8	ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ	ΗΡΑΚΛΗΣ Θ.	1	1	X	1	1	X	1	X	2	1										
9	ΔΟΞΑ ΔΡΑΜΑΣ	ΑΠΟΛΛΩΝ ΑΘ.	X	X	X	1	1	X	1	X	1	1										
10	ΕΔΕΣΣΑΪΚΟΣ	ΤΡΙΚΑΛΑ	X	2	1	X	X	1	1	1	1	1										
11	ΚΑΛΛΙΘΕΑ	ΞΑΝΘΗ	X	2	1	X	X	X	X	X	X	X										
12	ΝΑΟΥΣΑ	ΠΙΕΡΙΚΟΣ	1	1	1	X	X	2	2	2	2	2										
13	ΧΑΡΑΥΓΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΒΟΛΟΥ	1	1	1	1	1	1	X	1	X	2										

ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ — ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ

Δελτίο 13 αγώνων της 21/2/88

ΧΩΡΟΣ ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ — ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟΥ

Επώνυμο ....
Ονομα ....
Πόλη ....
Διεύθυνση ....

ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ

- *Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.*
- *Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης.*
- *Παραγώγιση σε 13 ομίλους.*
- *Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.*
- *Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες.*
- *Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.*
- *Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.*
- *200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα).*
- *Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.*
- *Μέτρημα στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.*
- *Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.*
- *Εκτύπωση σε δελτίο.*
- *Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.*
- *Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.*

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5

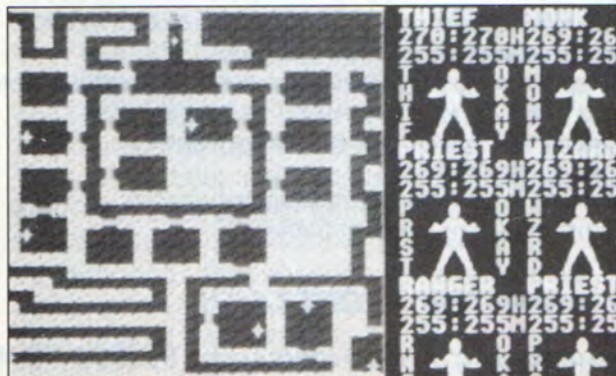
ADVENTURE SOS

Οι διακοπές πλησιάζουν, κι ο καθένας μας κάνει τα σχέδιά του. Εγώ προετοιμάζομαι πυρετωδώς για ένα μεγάλο ταξίδι στη μακρινή Kolyma, όπου θα γίνει το φετινό συνέδριο των απανταχού μάγων. Αυτή τη φορά έχω κανονίσει μια ειδική συνάντηση με το μάγο των μάγων, τον περιβόητο Μέρλιν. Πρέπει οπωσδήποτε να μάθω από αυτόν ένα πολύ εντυπωσιακό ξόρκι που ανακάλυψε.

● Ανδρέας Τσουρινάκης

Όσοι δυσκολεύεστε να καταλάβετε τον υπότιτλο, δεν έχετε παρά να δείτε το εκπληκτικό Conquest of Camelot που μόλις κυκλοφόρησε, και ειδικά τη σκηνή που ο Μέρλιν μετατρέπει το βασιλιά Αρθούρο σε δύο-τρεις διαφορετικές ράτσες σκυλιών. Όσοι τώρα μαντέψετε σε ποιον θέλω να κάνω το ξόρκι αυτό, κερδίζετε ένα adventure της αρεσκείας σας.

Ας περάσουμε όμως στα γράμματά σας. Ο Γιώργος Τζανής ρωτά στο BARD'S TALE 1: "Εχω φτάσει στο Mangar's tower, level 5. Από τις σκάλες πάω **15 north, 10 east.** Μετά από ένα διάδρομο με hot coals υπάρχει το μήνυμα: On the wall to the north are etched 3 shapes a square, a circle and a triangle. Πού μπορώ να τα βρω αυτά;". Το flat square το βρίσκεις στο **Harkyn's castle, level 2.** Εκεί θα βρεις ένα γέροντα που σου ζητά να λύσεις ένα γρίφο. Απάντησε **VAMPIRE** και τηλεμεταφέρεσαι σ' ένα δωμάτιο, όπου και θα το βρεις. Το **triangle of silver** θα το βρεις στο **Kylearan's tower.** Απαντώντας στην ερώτηση του magic mouth "name the one of cold...", απάντησε **STONE GOLEM.** Τηλεμεταφέρεσαι κάπου αλλού, όπου υπάρχει ένα άλλο magic mouth που ρωτά "name the endless byway". Απάντησε **SINISTER.** Κάπου αλλού θα έχει εμφανιστεί μια πόρτα που πριν ήταν αόρατη. Στο δωμάτιο αυτό θα βρεις το triangle of silver. Τώρα πια στο Mangar, lever 2, ένα magic mouth θα σε ρωτήσει: "Two shapes yours, and one's around...". Απάντησε **CIRCLE** και θα ανταμειφθείς με το silver circle. Με αυτά τα τρία ανοίγεις την πόρτα που είναι το δωμάτιο του τρομερού Mangar. Ετοιμάσου για μια αδυσώπητη μάχη. Φρόντισε οι ικανότητές σου να είναι στο μάξιμουμ. Ο Νίκος Κουνάδης ρωτά στο UNINVITED, πώς να πάρει το διαμάντι από το bouncing creature. Μέσα στο λαβύρινθο, αφού βρεις το σωστό τάφο **OPERATE FLOWERS ON GRAVE.** Ένα άνοιγμα ανοίγει. **WEST.** Βλέπεις τρία κλουβιά. **OPEN CAGE** αυτό που κουβαλάς **GET KEY AND OPERATE IT ON THE THREE OTHER CAGES.** Θα δεις το πουλί. **OPERATE CAGE ON THE BIRD, GET CAGE, SOUTH, SOUTH.** Εδώ τώρα πια **OPEN CAGE.** Το πουλί διώχνει το τερατάκι. Τώρα **DROP CAGE, GET DIAMOND.**



Ο Γιώργος Μακρής ρωτά πώς να ξεκινήσει το AFTERSHOK. Έχουμε λοιπόν: **GET CHAIR, EAST, EAST, EXAMINE LIFT, CLIMB ONTO CHAIR, REMOVE PANEL, CLIMB OUT OF LIFT, DOWN, SOUTH, WEST, SWITCH OFF ISOLATOR, EXAMINE WORK-BENCH, TAKE TO-RCH, EAST, EAST, EAST, UP.** Ο Κώστας Κοπανιάς ρωτά στο HERO'S QUEST σαν thief πώς θα μάθει το σύνθημα των κλεφτών και πού θα βρει το Guild of Thieves. Επισκέψου το μέρος όπου βρίσκεις το ζητιάνο, μέσα στην πόλη βράδυ. Προχώρησε προς το βάθος. Θα σε πιάσουν κλέφτες. Τώρα, όπως λένε και οι οδηγίες, **MAKE THE THIEF SIGN.** Θα μάθεις το password. Τώρα φύγε, μπες στην ταβέρνα και σ' αυτόν που κάθεται στην καταπακτή πες το password. Ο Γιάννης Παντελίδης ρωτά στο ίδιο adventure πώς ανοίγει τις διάφορες κλειδαριές. Αυτό γίνεται μόνο όταν έχεις επιλέξει το χαρακτήρα Thief. Τα σπίτια που μπορείς να διαρρήξεις, είναι αυτό της γριάς και του σερίφη. Πήγαινε βράδυ και δοκίμαζε **PICK LOCK,** μέχρι να το επιτύχεις. Μην ξεχνάς να χρησιμοποιήσεις και το περπάτημα της γάτας. Ο Αντώνης Αδάμου από την Κύπρο ρωτά στο CODENAME: ICEMAN, αφού βοηθήσεις την κοπέλα που πνίγεται, τι πρέπει να κάνεις. Γύρνα στην καρέκλα που καθόσουνα και **LOOK CHAIR, WEAR SHIRT.** Μετά μπες στο ξενοδοχείο. Στη ρεσεψιόν **LOOK WOMAN, TALK WOMAN, GET KEY.** Λίγο δεξιά και **READ SIGN.** Μπες στο μπαρ. Πήγαινε στο τραπέζι που είναι η κοπέλα που έσωσες και **LOOK GIRL, TALK GIRLx2, ASK HER NAME, DANCE.** Μετά **LEAVE** και **BUY DRINK FOR STACY.** Αφού σερβίρεις

SIT και στην ερώτησή της απάντησης YES...

Ο Κώστας Ποντίκης με γράμμα από την Ουγγαρία(!) ρωτά στο GUILD OF THIVES, πώς φτάνει στην κορυφή του καταρράκτη. Από την αποβάθρα πας **WESTx5.** Εδώ **LOOK BARS, BREAK BARS.** Τώρα πήγαινε **SW, S, WEST.** Εδώ **EXAMINE LADDER, UNTIE LADDER.** Ρωτά επίσης πού είναι τα horseshoe και skeleton chest. Το πέταλο είναι στην πόρτα του στάβλου. Από το entrance hall του κάστρου πήγαινε **NORTH, EXAMINE DOOR, RUB HORSESHOE.** Το κιβώτιο θα το βρεις νοτιοδυτικά από το junction chamber. Αφού σπάσεις τις μπάρες, πήγαινε **SW, EXAMINE SKELETON, TA-KE BONE, OPEN CHEST, LOOK IN CHEST, LOOK INSIDE HEART, TAKE HEART.** Σε μερικές εκδόσεις χρειάζεσαι το spade για να σπάσεις το χέρι του σκελετού.

Ο Παναγιώτης Κατσαλούλης ρωτά στο FUTURE WARS, πώς δραπετεύει από τη φυλακή των Gryghons. Χρειάζεσαι τα key, gas capsule και newspaper. Το gas capsule το παίρνεις από το γυάλινο κλουβί που ελευθερώνεις τη LO-AN. Πήγαινε κοντά και **EXAMINE GLASS CA-SE** στη βάση. Θα πάρεις το gas capsule. Μόλις πρωτομπείς στο σταθμό του τρένου **EXAMINE COIN COL-LECTOR, USE COIN ON MONEY SLOT,** τίποτα, **EXAMINE COIN COL-LECTOR, USE COIN ON MONEY SLOT, GET NEW-SPAPER.** Τώρα στη φυλακή **USE KEY ON AIR DUCT, USE GAS CAPSULE ON AIR DUCT** και γρήγορα **USE NEWS PAPER ON AIR DUCT...**



Ο Χ. Δημητρούλης από την Κύπρο ρωτά στο CHRONOQUEST, στην έκδοση για το Atari ST, σε τι χρησιμεύει η πέτρα από την προϊστορική εποχή, σε τι το κόκαλο, και τι αντικείμενα χρειάζονται στο Μεξικό. Η πέτρα θα σου χρειαστεί στη μελλοντική εποχή για να χτυπήσεις το φρουρό στο πρόσωπο. Το κόκαλο χρειάζεται για να μπλοκάρεις τη σιδεριά που πέφτει στο ναό. Θα χρειαστείς επίσης τα ring και gloves, ενώ από τη ζώνη αυτή (του Μεξικού) πρέπει να βρεις και τα necklace και key. Αυτά προς το παρόν, και ως το καλοκαιριάτικο τεύχος του PIXEL, καλό adventuring. Μην ξεχνάτε στα γράμματά σας να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας, και να εσωκλείετε κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε να απαντηθεί το γράμμα σας. ■

Η λύση του...

"QUEST-PROBE III FANTASTIC FOUR"

Ξεκινάς σαν Torch στο γραφείο του Chief Examiner: **TALK TO EXAMINER,** πρέπει να ελευθερώσεις την Alicia Masters από τον Dr Doom. **ENTER SHACK, GET CANDLE, SOUTH, FLY, ENTER TARPIT,** βλέπεις τον Thing, **GIVE CANDLE TO THING, GET WATCH** (σε μερικές εκδόσεις έχει το ρολόι σου). **LEAVE PIT, FLAME OFF, SWITCH,** γίνεσαι Thing, **HOLD BREATH, WAIT 15,** είναι τελείως σκοτάδι, **WAIT 10, FEEL AROUND,** βρίσκεις μια μηχανή. Αυτό πρέπει να συμβεί οπωσδήποτε, αλλιώς ξαναπαίξε το, **SMASH MACHINERY, WEST, NO-RTH, NORTH,** βλέπεις ένα φως στα ανατολικά, **EAST,** βλέπεις ένα πύρινο τοίχος. **LIGHT CANDLE, EXAMINE FIRE,** βλέπεις ένα bio-gem και ένα natter energy egg. **WEST, SOUTH, SOUTH, EAST,** βλέπεις μια τρύπα απ' όπου στάζει πίσσα, **SOUTH, SWITCH,** γίνεσαι Torch, **THROW HIGH FLA-ME AT TARPIT,** ανάβεις την πίσσα βάζοντας φωτιά, δημιουργώντας μια στήλη καπνού, που βοηθά τον Torch να πετά ελεύθερα, χωρίς να φοβάται να τον ρίξουν κάτω με πυροβολισμούς, **FLY HILLS, FLY HILLS, FLAME OFF, ENTER CAVE, EXAMINE BOULDER,** σκεπάζει ένα φρέαρ, **SHOOT HIGH FLAME AT BOULDER,** τον ανατινάζεις, **FLAME OFF, GET PEBBLE** από το βράχο που ανατίναξες, **DROP PEBBLE DOWN SHAFT, NORTH, SWITCH,** γίνεσαι Thing, **LOOK, GET PEBBLE, THROW PEBBLE HARD UP SHAFT,** καθαρίζεις ουσιαστικά το φρέαρ, **SWITCH** γίνεσαι Torch, **EXAMINE WATCH,** δείχνει τις κινήσεις σου και το ποσοστό ξεκούρασής σου, **WAIT 50, EXAMINE WATCH, ENTER CAVE, ENTER SHAFT, DOWN, DOWN, FLAME ON NOVA, LOOK, NORTH, WEST, NORTH, NORTH, EAST, EXAMINE WATCH, AB-SORB FLAME, ABSORB FLAME, ABSORB FLAME, ABSORB FLAME,** ανανεώνεις την ενέργειά σου. **EXAMINE WATCH, ENTER FIRE, EAST, EAST, EAST, FEEL AROUND,** βρίσκεις ένα άνοιγμα, **ENTER HOLE, FLAME ON LOW,** βλέπεις ένα μοχλό, **EXAMINE LEVER, PUSH LEVER LEFT, FLAME OFF, ENTER HOLE, WEST, WEST, WEST, EXAMINE WATCH, ENTER FIRE, WEST, SOUTH, SOUTH, EAST, SOUTH, GET CANDLE** από τον Thing, **EXTINGUISH CANDLE, GET THING, FLAME ON HIGH, ENTER HOLE, FLY UP SHAFT, FLY UP, FLY UP, FLY UP, FLAME OFF, NORTH, WAIT 50** για ν' ανανεώσεις την ενέργειά σου. **FLY VALLEY, FLY CASTLE, FLAME OFF, DIG, SOUTH, SOUTH, DROP THING, SWITCH** γίνεσαι Thing, **CLOSE EYES, ENTER TENT, GET CANNON, LEAVE TENT, OPEN EYES, NORTH, NORTH, DROP CANNON, ENTER CAN-NON, SWITCH** γίνεσαι Torch, **ENTER LATVERIA, ENTER SHOP, GET GUN-POWDER, EAST, EAST, NORTH, NORTH, LOAD CANNON, AIM CANNON AT BLOB, FIRE CANNON AT BLOB, SHO-OT HIGH FLAME AT BLOB, FLAME OFF, SWI-TCH** γίνεσαι Thing, **SWITCH** γίνεσαι Torch ξανά. Τώρα κάνε οπωσδήποτε **SAVE GAME.** Συνέχισε με **FLY HILLS, FLY HILLS, FLAME OFF, EXAMINE WATCH, WAIT 15, WAIT 10, ENTER CAVE, ENTER SHAFT, DOWN, DOWN, FLAME ON NOVA, FLY DOWN SHAFT, LIGHT CANDLE, NORTH, WEST, NORTH, NORTH, EAST, ABSORB FLAME, ENTER FIRE, EAST, THROW FLAME DOWN TUNNEL, SWITCH** γίνεσαι Thing. Η έκρηξη δημιουργεί ένα άνοιγμα στο κάστρο, **SOUTH** ο Xandu έχει κτυπηθεί από ένα άγαλμα. **GET ALICIA MASTERS.**

Γυρνάς στον Chief Examiner, ο οποίος λέει: "Συγχαρητήρια. Κράτησε το password **MAEGEN**".

Ενα πολύ δύσκολο adventure, κυρίως λόγω του προβληματικού λεξιλογίου που περιέχει. ■

HINTS 'N' TIPS

COSMIC CAUSEWAYS

(COMMODORE)

Αρχή για αυτόν το μήνα, με ένα αρκετά παλιό παιχνίδι του Commodore. Φορτώστε το, κάντε reset και δώστε:

POKE 14977,255

SYS 8608

και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Η επέμβαση μας ήρθε από τον Ηλία Τσιάντα. Τον ευχαριστούμε. Τώρα, λόγω του ότι πολλοί φίλοι της στήλης τηλεφωνούν στο περιοδικό και ρωτούν πώς γίνεται το reset στον Commodore, να πούμε ότι σχετικό άρθρο είχε δημοσιευτεί στο Pixel No 24 (Ιούλιος - Αύγουστος 1986), τότε που ήμασταν μικροί. Αν θέλετε να διαβάσετε το αναλυτικό άρθρο, πηγαίνετε στη σελ. 141 του τεύχους εκείνου, και θα μάθετε. Αν όμως δεν έχετε (το πιθανότερο) το συγκεκριμένο τεύχος, τότε να δώσουμε εδώ μια περίληψη:

Παίρνετε ένα καλωδιάκι και του γυμνώνετε τις άκρες. Φορτώνετε το παιχνίδι σας, και μόλις τελειώσει το φόρτωμα, γυρίζετε τον Commodore και τον βλέπετε απο πίσω. Η πρώτη θύρα από δεξιά είναι το User Port. Ακουμπάτε τη μια άκρη του καλωδίου στον πρώτο από αριστερά ακροδέκτη του User Port, και την άλλη στην τρίτη από αριστερά, για 1-2 δευτερόλεπτα. Αυτόματα γίνεται reset, δηλαδή βγαίνετε στη basic του Commodore, χωρίς να χάνεται το πρόγραμμα από τη μνήμη. Τώρα αν δώσετε τα pokes και μετά το SYS, το παιχνίδι θα ξανατρέξει με άπειρες ζωές, ή οτιδήποτε άλλο του πουν τα pokes. Αυτή η τεχνική ισχύει για το 95% των παιχνιδιών του Commodore. Αυτά.

MATA HARI

(AMSTRAD)

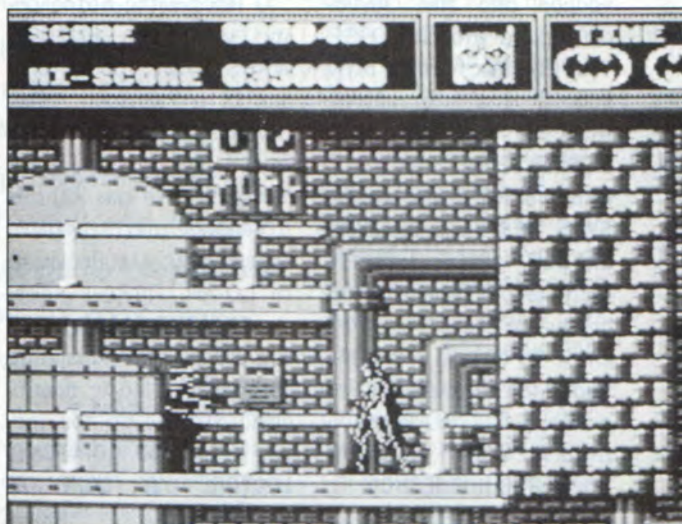
Υπάρχει ένας πολύ γρήγορος και εύκολος τρόπος για να βρείτε τον κωδικό των πορτών: Αφού εμφανιστεί στην οθόνη σας ο πίνακας με τους αριθμούς που μοιάζουν με τηλέφωνο, πατήστε ταυτόχρονα όλα τα function keys, και η πόρτα θα ανοίξει αυτόματα. Επίσης, τον τύπο που δεν σας αφήνει να βγείτε απ' το νοσοκομείο, μπορείτε να τον τακτοποιήσετε πολύ εύκολα, πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα για κάτω, αριστερά και fire (ή κάνοντας την αντίστοιχη κίνηση στο joystick). Το κολπάκι από τον Βαγγέλη Δημήτρουλα.

RENEGADE III

(SPECTRUM)

Ο φίλος Jim Loulis A.J. Pero (ωραίο όνομα για καλλιτέχνη της rap) μας στέλνει ένα κόλπο κάπως pericoloso: Αν κολλάτε στο σημείο όπου σας έρχονται ένας δεινόσαυρος και δύο άνθρωποι των σπηλαίων απ' τη μία, κι άλλοι τόσοι απ' την άλλη, μη χάσετε την ψυχραιμία σας: Καθίστε κάτω, κοιτώντας προς τη μια πλευρά, και αρχίστε να τους χτυπάτε με χαμηλές γροθιές. Βέβαια εκείνοι που είναι πίσω σας χτυπούν αλύπητα, αλλά μην ταράζεστε. Μείνετε καθισμένοι και αρχίστε να χτυπάτε προς τη μια πλευρά. Θα παρατηρήσετε πως μόλις η ενέργειά σας φτάσει στο μηδέν, τα χτυπήματα των αντιπάλων δεν σας πιάνουν - και φυσικά δεν πεθαίνετε.

Μόλις τους φάτε όλους απ' τη μια μεριά, πρέπει να γυρίσετε και απ' την άλλη, για να φάτε τους υπόλοιπους. Εδώ πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί, διότι έστω και μια να φάτε, cry them Charalambe. Γυρίστε λοιπόν, πάντα καθισμένοι, και χτυπήστε τους με τον ίδιο τρόπο. Προσωπικά δοκίμασα το tip, και είναι αρκετά δύσκολο να πιάσει, πλην όμως λειτουργεί. Jim, σε ευχαριστούμε (pericoloso = επικίνδυνο).



GHOST HUNTERS

(SPECTRUM)

Δώστε **POKE 56104,201** και θα πάρετε άπειρη ενέργεια. Τώρα, αν σε κάποιο σημείο βρείτε κάποιον τοίχο ή ασανσέρ που δεν μπορείτε να περάσετε, σημαίνει ότι κάπου ξεχάσατε να φάτε κάποιο αντικείμενο που τα εξαφανίζει. Αν όλα αυτά δεν σας φτάνουν, υπάρχει και το εξής cheat mode: Πατήστε το P για παύση και πληκτρολογήστε GHOST. Κατόπιν T και παίρνετε ένα Teleport Mode, το οποίο όμως δεν λειτουργεί σε όλα τα δωμάτια.

VAMPIRE

(SPECTRUM)

Ενα αρκετά πλακτζίδικο παιχνιδάκι που κυκλοφόρησε και σε ισπανική έκδοση με το όνομα PHANTOMAS II (Patos Alatieras). Δώστε **POKE 65453,205: POKE 65454,210: POKE 65455,255: POKE 28405,30**

και γίνεστε αόρατοι. Εκείνο που θα πρέπει να προσέχετε, είναι να μην παγιδευτείτε απ' τις διάφορες πέτρες που πέφτουν, οι οποίες αν σας πλακώσουν, πρέπει να κάνετε abort.

SUPER ROBIN HOOD

(SPECTRUM)

POKE 50454,0 για άπειρη ενέργεια.

BATMAN THE MOVIE

(ATARI ST/AMIGA)

Εδώ τα πράγματα έχουν μπερδευτεί λίγο, γι' αυτό και πρέπει να τα ξεμπερδέψουμε. Λοιπόν: Υπάρχει ένα cheat mode. Για τον Atari ενεργοποιείται αν γράψετε MAJJJJ στην title screen, ενώ για την Amiga ενεργοποιείται αν γράψετε JAMMMM στο ίδιο σημείο. Προσέξτε μόνο να δώσετε τέσσερα J ή M αντίστοιχα. Αυτά από τον Νίκο Τομπουράκη και τα Χανιά. Ευχαριστούμε.

HOW TO BE A HERO

(SPECTRUM)

Τώρα θα μου πείτε, με άπειρη ενέργεια θα γίνουμε ήρωες; Σικέ πράγματα. Τέλος πάντων, εγώ σας δίνω το Poke, κι εσείς αν δεν το θέλετε, μην το χρησιμοποιήσετε:

POKE 52550,0. Αυτά από τη Nimax

Κούκλες και κούκλοι, γεια σας. Αρχή των hints 'n' tips, καλησπέρα σας. Η πιο ζωντανή και κεφάτη στήλη του περιοδικού αρχίζει εδώ. Ανοίξτε τον υπολογιστή σας, πάρτε τα αγαπημένα σας παιχνίδια δίπλα σας, και ξεκινάμε.

και τη Black Games. Thanx.

CRACK

(AMIGA)

Λοιπόν, απ' ό,τι φαίνεται, η Κρήτη είναι "πήχτρα" από Amiga. Μπορεί να έχουνε καμιά... φωλιά εκεί κάτω! Στο παιχνίδι, αρχίστε με Two Players Game, και πατήστε ESC στην πρώτη πίστα. Το παιχνίδι αρχίζει απ' την αρχή, οπότε και διαλέξτε One Player Game. Θα διαπιστώσετε ότι βγαίνετε στη δεύτερη πίστα. Πατήστε πάλι ESC, και διαλέξτε Two Player. Θα βγείτε στην τρίτη πίστα. Συνεχίστε με την ίδια τακτική, και θα δείτε όλες τις πίστες του παιχνιδιού. Το tip από την Ιεράπετρα και τους Μιχάλη Μαχαιρά, Γιάννη Παπάζογλου, Φώντα Δουλούμη, Γιώργο Λιοντάκη και πολλούς άλλους. Grazie.

BUBBLE BOBBLE

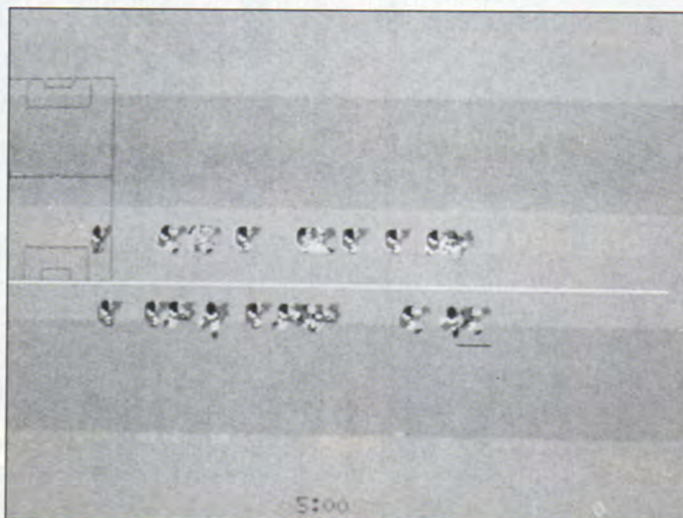
(COMMODORE)

Στο δημοφιλές αυτό παιχνίδι έχουν ξοδευτεί πολλές ώρες. Σε κάθε του πίστα βγαίνουν δύο δώρα, εκ των οποίων το πρώτο σας δίνει βαθμούς, ενώ το δεύτερο μπορεί να σας δίνει κάποια bonus λειτουργία (εκτός από βαθμούς). Ο φίλος Νίκος Δρακούλης μας έστειλε ένα ενδιαφέροντα κατάλογο με τα δεύτερα δώρα που βγαίνουν στις διάφορες πίστες: Πίστες 1,17,33,49,65,81,97 παπούτσι (τρέχει το sprite γρηγορότερα). Πίστες 2,18,34,50,66,82,98 5.000 πόντοι. Πίστες 3,19,35,51,67,83,99 Πράσινο λυχνάρι (3.000 πόντοι). Πίστες 4,20,36,52,68,84 Σεντούκι (γεμίζει διαμάντια όπου υπάρχουν φούσκες στην πίστα).
Πίστες 5,21,37,53,69,85 Καρδούλα (κάνει το sprite σας αόρατο). Πίστες 6,22,38,54,70,86 Κόκκινη ομπρέλα (σας περνάει στις πίστες 13,29,45,61,77,93 αντίστοιχα).
Πίστες 7,23,39,55,71,87 Μπλε ομπρέλα (σας περνάει στις πίστες 10,26,42,58,74,90 αντίστοιχα).
Πίστες 8,24,40,56,72,88 Μπουκάλι.
Πίστες 9,25,41,57,73,89 Μπουκάλι.
Πίστες 10,26,42,58,74,90 Δαχτυλίδι μπλε (δίνει πόντους για κάθε φούσκα που κάνουμε).
Πίστες 11,26,43,59,75,91 Δαχτυλίδι ροζ (δίνει πόντους για κάθε πήδημα).
Πίστες 12,27,44,60,76,92 Κίτρινο λυχνάρι (δίνει όλες τις τσίχλες - απότομη, γρήγορη, μακρινή).
Πίστες 13,28,45,61,78,93 Σταυρός (πλημμυρίζει την πίστα). Πίστες 14,29,46,62,79,94 Σταυρός (δίνει στο SPRITE μας σφαίρες). Πίστες 15,30,47,63,80,95 Τσίχλα ροζ (μακρινές φούσκες). Πίστες 16,31,48,64,81,96 Μαγκούρα (γεμίζει φρούτα όπου υπάρχουν φούσκες στην πίστα).
Φίλε Νίκο, σ' ευχαριστούμε πολύ.

KICK OFF

(ATARI ST)

Ενα tip που μας είχε διαφύγει να σας γράψουμε, μας στέλνει ο Χρήστος Δημητρούλης: Αν θελήσετε να παίξετε πρωτάθλημα, να διαλέξετε σαν ομάδα σας (και αν θέλετε να της αλλάξετε το όνομα) τη Ρωσία (USSR) που είναι η δυνατότερη και γρηγορότερη.



CHUBBY GRISTLE

(AMSTRAD)

POKE &3202,0 για άπειρες ζωές.

E. BUTRAGUENO'S SOCCER

(AMSTRAD)

Δώστε POKE &6AEF,183 για άπειρο χρόνο (ΟΧΙ ΒΙΑ ΣΤΑ ΓΗΠΕΔΑ. Μια κοινωνική προσφορά των hints 'n' tips).

MEGANOVA Part II

(AMSTRAD)

POKE &509B,0 για άπειρες ζωές. Ολα τα pokes από τον "Amstrad Hacking Machine" (James Brown και πάσης Ελλάδος) και τον Ultimate Hacker. Instantum Illuminaris Abraxas.

ARKANOID II

(AMSTRAD)

Φορτώστε το παιχνίδι και, πριν αρχίσετε, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα ART. Από 'δω και στο εξής, κάθε φορά που θα πατάτε το ESC, θα αλλάζετε πίστα. Αν δεν λειτουργήσει το tip, δοκιμάστε τα πλήκτρα ARC, αντί για ART. Το κολπάκι από τον Γιώργο Μαρκατάτο.

PACMANIA

(AMSTRAD)

Γράψτε στον loader, πριν απ' το τελικό call, **POKE &3A96,&69** και ετοιμαστείτε.

GEMINI WING

(AMSTRAD)

Οι κωδικοί που σας ζητάει το παιχνίδι είναι οι εξής: **EYEPLANT** (level 2), **WHATWALL** (level 3) και **GOODNITE** (level 4).

NAVY MOVES

(AMSTRAD)

Ο κωδικός που σας λείπει είναι ο 28750.

RICK DANGEROUS

Το παιχνίδι έχει ένα cheat mode που σας επιτρέπει να ξεκινάτε απ' το σημείο που χάσατε. Το cheat mode αυτό ενεργοποιείται αν στον πίνακα των σκόρερς γράψετε POOKY αντί για το όνομά σας. Το κόλπο πιάνει σε όλους τους υπολογιστές. Μας το έστειλε (μαζί με τα παραπάνω) ο Modesto. 'nx.

CODENAME ICEMAN

Στο "υποβρύχιο" αυτό παιχνίδι της Sierra, ο αγαπητός συνάδελφος Ανδρέας Adven-Τσουρινάκης κάνει δώρο στα hints 'n' tips τις εξής πολύτιμες συμβουλές (για αντάλλαγμα η στήλη του έμαθε να βάζει

HINTS 'N' TIPS

γκολ στο Kick Off):
Οταν πάτε στην Washington, πριν το Breefing Room υπάρχει κάποιος φρουρός που σας ζητάει την κάρτα σας, για να σας αφήσει να μπείτε στο θάλαμο. Θα του τη δώσετε, αλλά πρέπει να την πάρετε πίσω φεύγοντας. Το πρόβλημα είναι ότι σας δίνει λάθος κάρτα. Αν δεν την αλλάξετε, θα έχετε σοβαρό πρόβλημα κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού. Get Card, Look Card, Give Card και να είστε βέβαιοι ότι σώζεστε από το να ξαναπαίξετε το μισό παιχνίδι απ' την αρχή (σχεδόν). Τώρα, μερικές συμβουλές για τις μάχες που δίνετε. Πρώτον και κύριον ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ταχύτητα 5 κόμβων, silent mode και sonar off. Τώρα, με το αντίπαλο πλοίο: Εχετε μάξιμουμ 4 harpoons. Με αυτά πρέπει να κατορθώσετε να το βυθίσετε, καθώς και με 3 (το πολύ) stinger. Μη χρησιμοποιήσετε καθόλου decoys. Για το υποβρύχιο, σας έχουν μείνει 7 stinngers. Με



αυτά και τη βοήθεια των decoys πρέπει να το βυθίσετε. Τα decoys θα τα χρησιμοποιήσετε για να παρασύρουν τις τορπίλες του αντιπάλου. Για τη μάχη με το υποβρύχιο υπάρχει άλλο ένα σπουδαίο tip: Στα 1.100 με 1.200 πόδια βάθος υπάρχει κάποιο υπόγειο θαλάσσιο ρεύμα με θερμοκρασία χαμηλότερη απ' το υπόλοιπο νερό. Αν βρεθείτε κάτω από αυτό το ρεύμα, οι τορπίλες του αντιπάλου ξεγελιούνται απ' τη διαφορά θερμοκρασίας και δεν σας πετυχαίνουν. Ετσι, αρχίστε να κατεβαίνετε, ρίχνοντας ταυτόχρονα και τους stingers. Θα παρατηρήσετε ότι η θερμοκρασία κατεβαίνει και αυτή μέχρι τους -2 περίπου, και κατόπιν πηγαίνει πάλι στους +2. Εκεί σταματήστε (θα πρέπει να είστε περίπου στα 1.200 πόδια) και περιμένετε για τα αποτελέσματα. Διευκρίνιση σημαντική: Το υποβρύχιο σας ρίχνει αρχικά μια δέσμη από 7 τορπίλες. Αυτές αστοχούν, ενώ εσείς κατεβαίνετε και του ρίχνετε κάθε τόσο τις δικές σας. Οταν χαθούν και οι 7, ο αντίπαλος σας ξαναπυροβολεί. Εκείνη την ώρα θα χρησιμοποιήσετε τα decoys. Επίσης: Εχοντας εκτοξεύσει 2-3 τορπίλες, φροντίστε να σώσετε μόλις αυτές κάνουν τη μισή διαδρομή. Αν αστοχήσουν κάντε restore εκείνη τη θέση. Το μυστικό είναι ότι το αν θα πετύχετε το υποβρύχιο (ή το πλοίο) είναι εντελώς τυχαίο. Δοκιμάστε 3-4 φορές και θα τα καταφέρετε. Και με τις πολύτιμες αυτές συμβουλές, κλείνουμε γι' αυτόν το μήνα. Η στήλη εύχεται χρόνια πολλά σε όλους (άσχετο). Θα τα ξαναπούμε. Ciao. ■

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η THIRD WAVE ανταλλάσσει το πειρατικό σας αντίγραφο με original!

Φέρτε μας την κόπια που έχετε
κι εμείς θα σας δώσουμε
το ίδιο πρόγραμμα
στην αυθεντική του συσκευασία
(και μάλιστα με PIXELόσημο),
χωρίς καμιά οικονομική
επιβάρυνση!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η προσφορά ισχύει για τους τριάντα πρώτους που θα ανταποκριθούν και θα φέρουν στα γραφεία του PIXEL το πειρατικό αντίγραφο των παρακάτω προγραμμάτων:

(1) BATMAN – THE MOVIE
(2) UNTOUCHABLES
(3) NEWZEALAND STORY
(4) CABAL
(5) BEACH VOLLEY
(6) MEGA MIX
(7) MAGNUM FOUR
(8) CHASE H.Q.
(9) OPERATION THUNDERBC
(10) F–29 RETALIATOR
(11) RAINBOW ISLANDS

INFESTATION

Αν έχετε δει την ταινία Aliens, τότε έχετε δει ένα τμήμα της ατμόσφαιρας και της υπόθεσης του Infestation. Αν έχετε δει τα γραφικά του Total Eclipse και του Dark Side, τότε έχετε μια ιδέα για τα γραφικά του Infestation. Αν, τέλος, έχετε παίξει το Mercenary ή το Damocles, τότε θα ξέρετε περίπου πώς είναι το gameplay του Infestation. Όλα αυτά τα στοιχεία συνδυάζονται όμως, και δίνουν ένα αρκετά πρωτότυπο, ατμοσφαιρικό και εθιστικό παιχνίδι...

Η υπόθεση εκτυλίσσεται στον πλανήτη Xelos, απ' όπου οι τελευταίες αναφορές λένε ότι το πλήρωμα της βάσης του πλανήτη πεθαίνει, λόγω επιθέσεων από εξωγήινα όντα. Τα εξωγήινα όντα αυτά μάλιστα πολλαπλασιάζονται σαν... κουνέλια κι έχουν γεμίσει την επιφάνεια του πλανήτη. Τέλος, για να γίνει η αποστολή που προφανώς εσείς θα αναλάβετε ακόμη πιο επικίνδυνη, τα ρομπότ της φρουράς ασφάλειας της βάσης έχουν τρελαθεί και σκοτώνουν ό,τι βλέπουν να κινείται. Η αποστολή που θα αναλάβετε λοιπόν είναι να φτάσετε πρώτα στον πλανήτη, να καταστρέψετε όλα τα αυγά των εξωγήινων, κλείνοντάς τα σε ειδικούς χώρους, όπου θα τα δηλητηριάσετε με κυανιούχο αέριο, και κατόπιν να φτάσετε στο κέντρο παραγωγής ενέργειας του πλανήτη, όπου θα ξεκινήσετε τη διαδικασία αυτοκαταστροφής και, τέλος, να ξαναγυρίσετε στην επιφάνεια του πλανήτη και να φύγετε με το διαστημόπλοιό σας, πριν ο πλανήτης αυτοκαταστραφεί.

Από τη στιγμή που θα προσγειωθείτε στον πλανήτη, η ζωή σας δυσκολεύει αφάνταστα. Τα εξωγήινα όντα αρχίζουν να επιτίθενται αμέσως και ο αριθμός τους αυξάνεται εντυπωσιακά με την πάροδο του χρόνου, συνεπώς αν θέλετε να έχετε ελπίδες επιβίωσης, θα πρέπει να κινηθείτε σχετικά γρήγορα. Σ' αυτό το σημείο ένας χάρτης θα σας είναι απαραίτητος, για να ξέρετε πού βρίσκονται τα αντικείμενα και οι τοποθεσίες που σας ενδιαφέρουν. Η διαρρύθμιση της βάσης είναι φοβερά πολύπλοκη και είναι πολύ εύκολο να χαθείτε. Για να κινηθείτε ανάμεσα στους τομείς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ασανσέρ, κάποια σκάφη που εκτελούν καθορισμένες διαδρομές, το σύστημα εξαερισμού της βάσης, και φυσικά τους κανονικούς διαδρόμους. Μεγάλη βοήθεια μπορούν να σας προσφέρουν τα τερματικά που βρίσκονται διασκορπισμένα στη βάση, από τα οποία μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για τη διαρρύθμιση της βάσης και για το πού βρίσκονται τα αυγά που θέλετε να καταστρέψετε, καθώς και για τις τοποθεσίες διαφόρων άλλων πραγμάτων. Υπάρχουν όμως και παγίδες, όπως πόρτες που αν τις κλείσετε, θα αρνηθούν πεισματικά να ανοίξουν ξανά, καθώς και περιοχές που έχουν μολυνθεί από ραδιενέργεια, γι' αυτό χρειάζεται μεγάλη προσοχή στα βήματά σας.

Ο εξοπλισμός που σας έδωσαν για να φέρετε εις πέρας την αποστολή αυτή δεν μπορεί να χαρακτηριστεί σπουδαίος. Έχετε στη διάθεσή σας ένα μικρό σκάφος που σας επιτρέπει να πετάτε πάνω από την επιφάνεια του πλανήτη, ένα όπλο το οποίο πρέπει να χρησιμοποιείτε με φειδώ, αφού δεν έχει άπειρα πυρομαχικά, και μια στολή που διατηρεί τη θερμοκρασία του σώματός σας και χρησιμοποιείται για αποθήκη τροφίμων, ενέργειας για το όπλο, και οξυγόνου. Το οξυγόνο είναι επίσης περιορισμένο, και καλά θα κάνετε να χρησιμοποιείτε αυτό που περιέχει η ατμόσφαιρα του πλανήτη, όπου κάτι τέτοιο είναι δυνατόν. Μπορείτε να εφοδιαστείτε με οξυγόνο, όπως άλλωστε και με τροφή, αρκεί να βρείτε τα κατάλληλα αντικείμενα. Άλλα αντικείμενα που μπορείτε να βρείτε σας εφοδιάζουν με πυξίδα, ραντάρ υπέρυθρων ακτίνων, και κλειδιά που σας δίνουν πρόσβαση σε ασανσέρ και πόρτες.

Η Psygnosis είναι πολύ περήφανη για τα γραφικά του Infestation και δεν το κρύβει καθόλου. Δεν μπορεί βέβαια να την κατηγορήσει κανείς γι' αυτό, αφού τα γραφικά είναι πολύ καλά, από τα καλύτερα της κατηγορίας "filled polygon graphics" που έχουμε δει ως τώρα. Πολλά σημεία του χώρου είναι animated και η



▲ Το βασικό display του Infestation είναι ό,τι βλέπετε μέσα απο το κράνος σας.

Αν δεν φορέσετε γρήγορα το κράνος, ο φρουρός δεξιά θα σας γεμίσει ραδιενέργεια. Άλλη μια ▼ δύσκολη στιγμή.



ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το μόνο ελάττωμα του παιχνιδιού είναι η υπερβολική δυσκολία του όταν προσπαθείτε να "εγκλιματιστείτε". Λίγο πιο γρήγορη κίνηση θα ήταν καλοδεχούμενη, όπως και ένα λίγο πιο επεξηγηματικό manual.



Από τα καλύτερα 3D γραφικά που έχουμε δει. Εξαιρετικό animation και μεγάλη ποικιλία.	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Η ατμοσφαιρική μουσική βοηθάει πολύ το παιχνίδι. Λίγα εφέ παραπάνω, κυρίως όταν κάτι πάει άσχημα, δεν θα δυσαρεστούσαν κανένα.	ΗΧΟΣ	87%
Πολύ καλό μετά το πρώτο διάστημα, που θα χάνετε συνεχώς.	GAMEPLAY	84%
Το παιχνίδι θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας, ακριβώς μέχρι τη στιγμή που θα το τελειώσετε.	ΑΝΤΟΧΗ	85%
Στα γνωστά υψηλά επίπεδα της Psygnosis.	ΓΕΝΙΚΑ	85%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το Infestation είναι μια πολύ καλή επιλογή για κάθε gamer, και θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό. Θα χρειαστείτε λίγο χρόνο για να το συνηθίσετε. Κατόπιν, θα το αφήσετε μόνο όταν το τελειώσετε.



◀Κάπως έτσι είναι ο κόσμος στο Infestation: Σκοτεινός και επικίνδυνος.



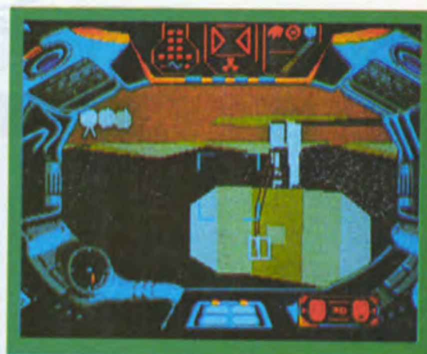
Είδος	ARCADE - ADVENTURE
Υπολογιστής	ATARI ST - AMIGA
Μορφή	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής	PSYGNOSIS
Διάθεση	DELTA COMPUTERS

κίνηση πολύ ομαλή, αν και ίσως θα ήταν καλύτερο να γίνει λιγότερο ομαλή και πιο γρήγορη. Κάποια αντικείμενα δεν μπορείτε να τα αναγνωρίσετε από μακριά, κι έτσι θα πρέπει να πλησιάσετε για να δείτε περί τίνος ακριβώς πρόκειται. Ευτυχώς όμως, δεν παρουσιάζονται συχνά δυσάρεστες εκπλήξεις.

Ο ήχος είναι καλός, με ατμοσφαιρική μουσική καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και όμορφα εφέ. Το παιχνίδι παίζεται αρκετά ευχάριστα, αφού όμως περάσετε μια αρχική περίοδο συνεχών αποτυχιών και εκνευρισμού. Από εκεί και πέρα όμως θα αποζημιωθείτε επαρκώς για την ταλαιπωρία σας.

Αν δεν είστε ο τύπος του ανθρώπου που εγκαταλείπει αμέσως την προσπάθεια και σας αρέσουν τα παιχνίδια με βάρος στο gameplay, το Infestation θα σας ενθουσιάσει. Το είδαμε σε Amiga, ενώ κυκλοφορεί και σε Atari ST.

• Κ. Βασιλάκης

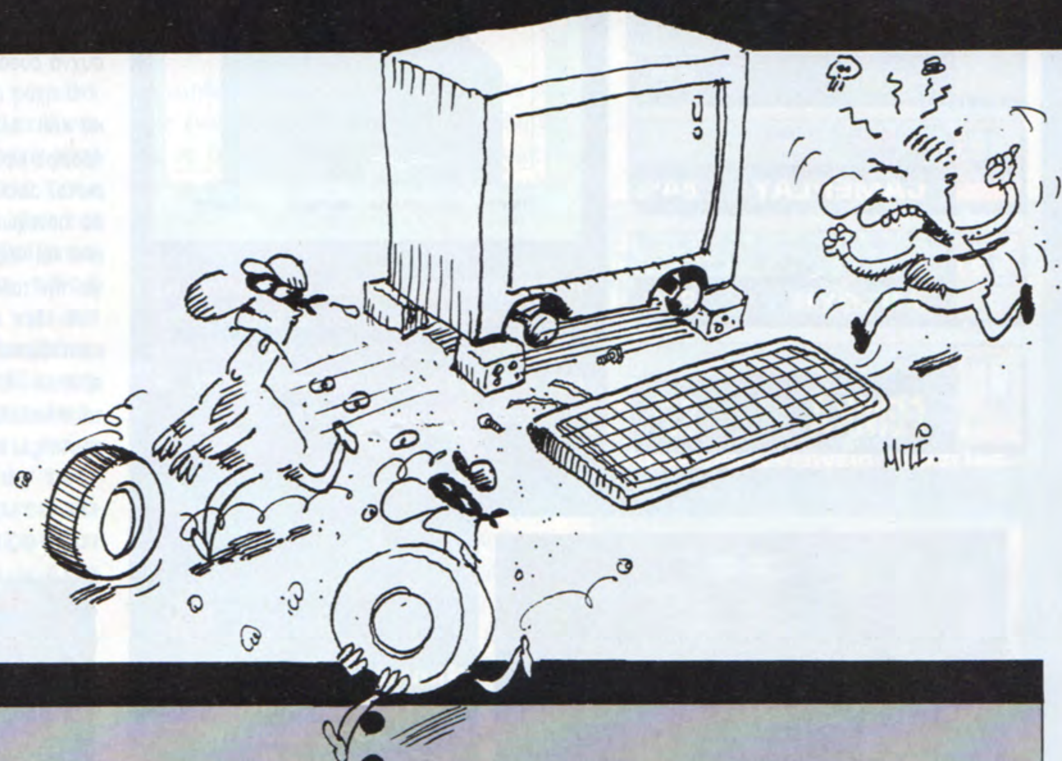


INFESTATION
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Προσωπικά, είμαι φανατικός οπαδός των παιχνιδιών όπου χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε και το μυαλό σας, εκτός από τα αντανακλαστικά σας, κι έτσι μπορώ να πω ότι το Infestation ανήκει στην αγαπημένη μου κατηγορία. Τα εξαιρετικά γραφικά κάνουν από την αρχή το παιχνίδι ελκυστικό και ο ήχος δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα. Συμφωνώ ως προς το ότι θα έπρεπε να είναι λίγο πιο εύκολο στην αρχή, αλλά είναι μόνο θέμα χρόνου να ξεπεράσετε τις δυσκολίες αυτές.

Γ. Κυπαρίσσης

PEEK & POKE



GFA – BOXES

ATARI ST

Η ρουτίνα αυτού του μήνα παρουσιάζει ένα ευχάριστο demo γραφικών, το οποίο είναι γραμμένο σε GFA Basic. Το πρόγραμμα βασίζεται στην πολύ απλή συνάρτηση Box, η οποία σε συνδυασμό με την εντολή Repeat...Until "σχεδιάζει" τετράγωνα με μεγάλη ταχύτητα και σε διάφορες θέσεις της οθόνης του ST. Το αποτέλεσμα ίσως σας εκπλήξει. Εκείνο που θα πρέπει να προσέξετε, είναι ότι αν θέλετε μεγαλύτερη διαρκεία του demo, θα πρέπει να αυξήσετε τον προσθετέο του Timer (π.χ. από 2000 σε 4000).

```
  DEMO GFA BOXES
Graphmode 3
Target=Timer+2000
Repeat
  Box I Mod 640,I Mod 200,639-I Mod 640,
  199-I Mod 200
  Add I,8
Until Timer>Target
```

SCREEN COORDINATES

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα αναλαμβάνει να μετατρέψει μια διεύθυνση της video RAM στις αντίστοιχες συντεταγμένες. Για να τη χρησιμοποιήσετε, πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα. Κατόπιν τρέξτε το, και ορίστε μια συνάρτηση με "10 DEF FN C(A) = USR 'αρχική διεύθυνση'.

Η ρουτίνα θα επιστρέψει 65535 αν η διεύθυνση που δώσατε ήταν εκτός video RAM. Αν η διεύθυνση ήταν σωστή, τότε η τιμή που θα επιστρέψει η ρουτίνα θα είναι 256* Y-coordinate + X-coordinate. Ετσι Y-coordinate = INT (<επιστρεφόμενη τιμή> /256) και X-coordinate = <επιστρεφόμενη τιμή> - 256*Y.

```
  10 LET T=0: FOR F=XXXXX TO XXX
XX+39
  20 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
  30 NEXT F
  40 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": BEEP 2,0: S
TOP
 100 DATA 243,42,11,92,17,4,0,25
,125,0,30,0,25,70,35,70,197,29,2
5,126,1,253,127,0,237,121,33,0,1
92,205,25,0,119,82,16,207,121,25
1,201,3412
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές ATARI ST, SPECTRUM, COMMODORE και AMSTRAD

FUNNY FUNCTION KEYS

CBM

Με τη διπλανή ρουτίνα ενεργοποιούνται τα πλήκτρα F1, F3 και F5. Ενα πάτημα του F1 ανά πάσα στιγμή, κι αλλάζει το χρώμα του border. Το F5 είναι υπεύθυνο για το χρώμα του background, και με πάτημα του F5 εμφανίζεται εναλλακτικά η οθόνη. Η ρουτίνα έχει μπει σφήνα στην υπάρχουσα interrupt ρουτίνα του συστήματος, και καλείται έτσι κάθε εξηκοστό του δευτερολέπτου. Απενεργοποιείται με RUN/STOP + RESTORE...

```
100 REM *************************
110 REM *   F1: CHANGE BORDER    *
120 REM *   F3: CHANGE BACKGR    *
130 REM *   F5: HIDE SCREEN      *
140 REM *************************
150 REM
160 FOR I=52992 TO 53071:READ J:POKE I,J:K =K+J:NEXT I
170 IF K<>10571 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 SYS 52992
190 REM
200 DATA 120,169,13,141,20,3,169,207,141,21,3,88,96,165,197,201,4
210 DATA 240,11,201,5,240,22,201,6,240,33,76,49,234,238,32,208,32
220 DATA 135,234,165,197,201,4,240,247,76,49,234,238,33,208,32,135
230 DATA 234,165,197,201,5,240,247,76,49,234,173,17,208,73,16,141
240 DATA 17,208,32,135,234,165,197,201,6,240,247,76,49,234,0,0,0,0
```

HEADERLESS LOAD

AMSTRAD

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί, δημοσιεύουμε τη ρουτίνα που φορτώνει τα κομμάτια μνήμης που σώζονται χωρίς header. Βασική προϋπόθεση για να φορτώσετε ένα κομμάτι είναι να ξέρετε τον κωδικό συγχρονισμού με τον οποίο έχει σωθεί. Η ρουτίνα καλείται με CALL & A400, start, length, sync όπου start είναι η διεύθυνση στην οποία θα φορτωθούν τα bytes, length είναι το μήκος τους και sync είναι ο κωδικός συγχρονισμού. Δώστε την απαιτούμενη προσοχή στις παραμέτρους, γιατί το πρόγραμμα δεν κάνει κανένα έλεγχο για λάθη.

```
10 addr=&A400
20 READ a$:IF a$="END" THEN END ELSE POKE addr,
   VAL("&"+a$):addr=addr+1:GOTO
20
30 END
40 DATA FE,03,C0,DD,7E,00,DD,5E,02
50 DATA DD,56,03,DD,6E,04,DD,66,05
60 DATA CD,A1,BC,C9,00,00,00,00,00
70 DATA END
```

Amiga Soccer

ITALIA '90

Το παγκόσμιο πρωτάθλημα ποδοσφαίρου που αυτόν το μήνα αρχίζει στην Ιταλία, έχει αυξήσει την παραγωγή football simulators. Ενα από αυτά είναι το Italia '90 ή World Cup Soccer '90, το οποίο είναι conversion του coin-op World Cup Throphy Soccer. Αλλη μια ευκαιρία παρουσιάζεται για σας, να μπείτε στον αγωνιστικό χώρο και να συντρίψετε τους αντιπάλους σας. Ας δούμε λοιπόν κατά πόσον είναι η χρυσή σας ευκαιρία, για να καταξιωθείτε στο ποδοσφαιρικό στερέωμα...

Είναι η πρώτη φορά που ένα football simulation από τα coin-ops έρχεται στις οθόνες των υπολογιστών μας. Δυστυχώς, κανείς δεν έχει δει το coin-op (οπότε θα μπορούσαμε να πούμε κατά πόσον είναι πιστό το conversion), κι έτσι θα αρκεστούμε μόνο στην κριτική του παιχνιδιού, που είναι άλλωστε αυτό που ενδιαφέρει.

Στην αρχή του παιχνιδιού, διαλέγετε την ομάδα που θα ελέγχετε στην τρέχουσα διοργάνωση. Για κάποιο λόγο, δεν έχετε το δικαίωμα να διαλέξετε ανάμεσα σε όλες τις ομάδες που μετέχουν στο παγκόσμιο κύπελο, αλλά μόνο ανάμεσα στην Ισπανία, το Βέλγιο, την Ιταλία και την Αγγλία. Οι ίδιες ομάδες είναι επίσης διαθέσιμες και όταν είστε στο two player mode. Πάντως, το ποια ομάδα θα διαλέξετε, δεν επηρεάζει καθόλου την απόδοσή σας μέσα στο γήπεδο, κι έτσι αυτό δεν είναι και μεγάλο πρόβλημα.

Εκτός από τη δόξα της κατάκτησης του κυπέλλου, σ' αυτό το παιχνίδι υπάρχει και πίνακας με high scores, όπου συμπεριλαμβάνονται οι νίκες, οι ισοπαλίες και οι ήττες που κάνατε. Οι νίκες με περισσότερα από δύο γκολ διαφορά βαθμολογούνται με περισσότερους πόντους, κι έτσι, αν θέλετε να κερδίσετε μια αξιοπρεπή θέση στον προαναφερθέντα πίνακα, καλό είναι να φορτώνετε τους αντιπάλους σας με όσο το δυνατόν περισσότερα γκολ - όσο το επιτρέπουν οι δυνάμεις σας βέβαια. Αλλες εξωγηπεδικές διατυπώσεις είναι η επιλογή επιπέδου δυσκολίας συνολικά για το παιχνίδι, επιλογή του πόσο δυνατά θα ακούγεται ο ήχος κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πόσο θα διαρκεί το κάθε ματς.

Κατόπιν, περνάτε στο καθαρά αγωνιστικό μέρος του παιχνιδιού, δηλαδή στα διαδραματιζόμενα μέσα στον αγωνιστικό χώρο. Το γήπεδο φαίνεται από ψηλά και λίγο πλάγια, και σκρολάρει προς οκτώ κατευθύνσεις, και μάλιστα αρκετά γρήγορα και ομαλά. Οι παίκτες παρατάσσονται στο γήπεδο, ο διαιτητής σφυρίζει και το ματς αρχίζει. Το πρώτο ματς που δίνετε, είναι ενάντια στην ομάδα των ΗΠΑ, κατόπιν συνεχίζετε με την Ισπανία και το Μεξικό, μέχρι τέλος να φτάσετε στον τελικό ενάντια στη Βραζιλία. Οι παίκτες κινούνται πολύ γρήγορα, εκτός από αυτόν που έχει τη μπάλα, ο οποίος κινείται λίγο πιο αργά. Οταν έχετε τη μπάλα στα πόδια σας, μπορείτε να επιδοθείτε στις γνωστές τεχνικές, δηλαδή να προχωρήσετε με αυτή, να κάνετε πάσα, να ντριπλάρετε τους αντιπάλους σας ή να κάνετε σουτ. Αν θέλετε τα σουτ σας να έχουν πιθανότητες να καταλήξουν στα αντίπαλα δίχτυα, θα πρέπει να τα κάνετε από κοντινή απόσταση και στο κεντρικό τμήμα του γηπέδου. Οταν φτάσετε σε θέση κατάλληλη για σουτ, η άποψη του γηπέδου αλλάζει, και βλέπετε τη φάση πίσω από τον επιθετικό (ή πίσω από τον τερματοφύλακα, αν ο αντίπαλός σας έχει φτάσει σε κατάλληλη θέση για σουτ). Τότε εξαπολύετε το σουτ σας, και βλέπετε αν θα είναι αρκετά καλό, ώστε να ξεπεράσετε την αντίσταση του αντίπαλου τερματοφύλακα, και προσπαθείτε να το εξουδετερώσετε. Πατώντας fire και αριστερά ή δεξιά, ο τερματοφύλακας κάνει πλονζόν. Οταν δεν έχετε τη μπάλα, μπορείτε να την αποσπάσετε από τον αντίπαλό σας πατώντας fire, οπότε ο παίκτης σας θα κάνει τάκλινγκ, για το οποίο όμως δεν παρέχονται εγγυήσεις ότι θα βρει τη μπάλα και όχι τα πόδια του αντίπαλου παίκτη. Στη δεύτερη περίπτωση ο διαιτητής σφυρίζει φάουλ (ή πέναλτυ), και - αν ο διαιτητής κρίνει ότι έχετε ξεπεράσει τα όρια - ο παίκτης που υπέπεσε στο φάουλ, θα αποβληθεί. Αν το φάουλ ήταν σκληρό και ο τραυματισμένος παίκτης δεν μπορεί να συνεχίσει, τότε θα κάνουν την εμφάνισή τους οι





Ελέγχετε τον τερματοφύλακα και πρέπει να είστε αρκετά γρήγοροι.



Τα δύο τελευταία χρόνια έχουμε δει πολλά football simulators, άλλα λιγότερο και άλλα περισσότερο καλά. Σίγουρα το Italia '90 ανήκει στη δεύτερη κατηγορία, αφού τα καταφέρνει καλά τόσο στα γραφικά, όσο και στον ήχο και το gameplay. Θα έχει σίγουρα πολύ δυνατό ανταγωνισμό αυτές τις μέρες, αλλά πιστεύω ότι θα τα καταφέρει. Θα ήθελα μια πιο αμερόληπτη διαιτησία, γιατί ο διαιτητής δίνει με μεγάλη ευκολία κόκκινες κάρτες στους δικούς σας παίκτες.

Δ. Παυλής

τραυματιοφορείς και θα μεταφέρουν τον τραυματισμένο παίκτη εκτός γηπέδου. Ολοι οι τραυματισμένοι παίκτες αντικαθίστανται, ακόμη και πέρα από τις δύο αλλαγές. Ο διαιτητής κάνει την εμφάνισή του αρκετά συχνά, και υποδεικνύει την ενέργεια που πρέπει να γίνει. Ολες του οι εμφανίσεις συνοδεύονται από digitized ομιλία, που είναι αρκετά καλή. Πάντως, η διαιτησία δεν είναι εντελώς αμερόληπτη.

Στον τομέα των γραφικών τα πράγματα είναι αρκετά καλά: Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα, αν και υπήρχαν περιθώρια βελτίωσης, το scrolling είναι σχεδόν ομαλό και υπάρχουν και αρκετές όμορφες λεπτομέρειες. Ο ήχος είναι το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού, με μουσική στα menus, εφέ και ομιλία μέσα στο παιχνίδι. Θα μπορούσαν όμως να αποφύγουν τον εκνευριστικό ήχο που παράγεται όταν αλλάζετε παίκτη. Το gameplay είναι επίσης καλό, αρκεί να μη σας κακοφανεί που θα χάσετε με 6-0 στο πρώτο παιχνίδι. Θα μπορούσαν όμως να αποφύγουν την αυτόματη επιλογή κάποιου option όταν περάσει κάποιος χρόνος - άλλωστε δεν πρόκειται για coin-op τώρα.

Γενικά, το Italia '90 είναι ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον football simulator, και θα σας χρειαστεί για να παίζετε στα ημίχρονα των ματς που θα παρακολουθείτε στην TV, ή και για να ζεσταίνεστε, πριν από αυτά.

● **Κ. Βασιλάκης**



Πολύ καλά γραφικά για football simulator - εξαιρείται το Manchester United. Πολύ καλό animation, εκτός από την κίνηση του τάκλινγκ.

ΓΡΑΦΙΚΑ 86%



Η μουσική στα 6 menus είναι εμψυχωτική. Τα ηχητικά εφέ είναι καλά και η digitized ομιλία πολύ καθαρή.

ΗΧΟΣ 96%



Ως football simulation καλής ποιότητας, το Italia '90 γίνεται άμεσα ενδιαφέρον. Τα πολλά ματς και τα πέντε επίπεδα δυσκολίας αυξάνουν την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο, όπως επίσης και το two player mode.

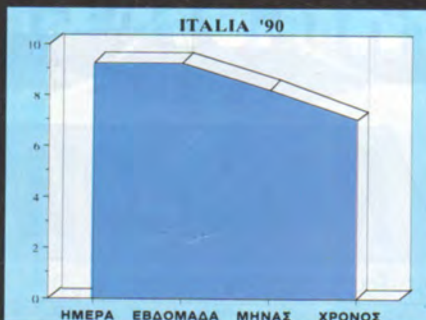
ΑΝΤΟΧΗ 91%



Ελπίζουμε και τα υπόλοιπα ποδοσφαιράκια που θα κυκλοφορήσουν αυτή την εποχή να είναι το ίδιο καλά - ή και καλύτερα.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το δημοφιλέστερο άθλημα στον κόσμο άρχισε να ζει τις μεγάλες του στιγμές στους υπολογιστές με την εμφάνιση του Kick off. Το Italia '90 συνεχίζει την παράδοση αυτή. Ελπίζουμε να βρεί άξιους συνεχιστές.









Είδος	FOOTBALL SIMULATOR
Υπολογιστής	ATARI ST, CBM, AMSTRAD, SPECTRUM
Μορφή	ΔΙΣΚΕΤΑ, ΚΑΣΕΤΑ
Κατασκευαστής	VIRGIN MASTERTRONIC
Διάθεση	GREEK SOFTWARE

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Περιμένετε κάποιο χρόνο να φορτώσει, και αν το αφήσετε για λίγο χρόνο χωρίς να πατήσετε τίποτε, ενώ είστε στα menus, κάποια επιλογή ενεργοποιείται αυτόματα.

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

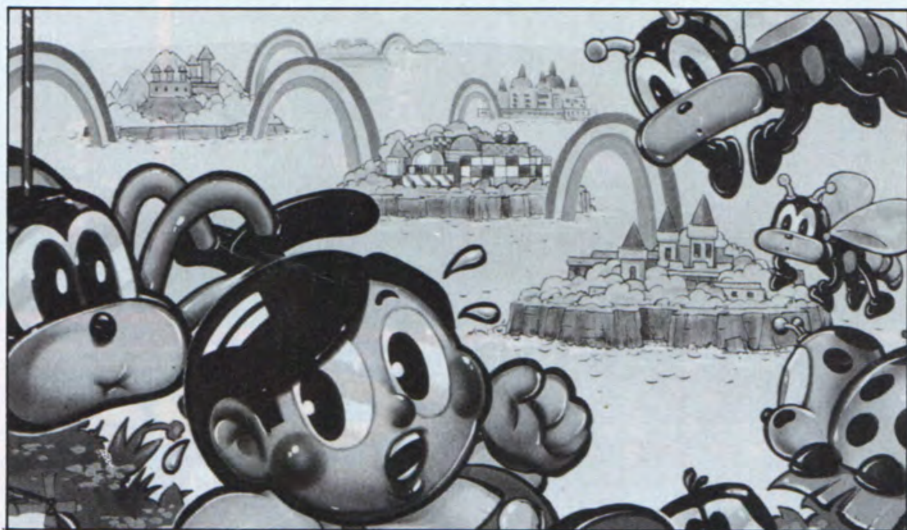


RAINBOW ISLANDS

Του Χρίστου Μιχόπουλου

Τα ουράνια τόξα, ως γνωστόν, δημιουργούνται από την επίδραση ηλιακού φωτός σε σταγόνες βροχής. Είναι λιγάκι απίθανο να παρατηρήσει κανείς αυτό το οπτικό φαινόμενο στη χώρα μας, λόγω έλλειψης ενός εκ των δύο συστατικών, συνήθως του δεύτερου. Ενας άλλος τρόπος δημιουργίας ουρανίων τόξων είναι η συσσώρευση πολύχρωμων pixels στην οθόνη του υπολογιστή μας. Το utility που κάνει αυτή τη δουλειά λέγεται Rainbow Islands, και οι κατασκευαστές του προσπαθούν μάταια να το συνδέσουν με ένα παλαιότερο utility παραγωγής φυσαλίδων.

Χαρείτε την πρώτη επέμβαση σε "utility" από αυτήν εδώ τη στήλη. Το Rainbow Islands έχει ήδη αποκτήσει φίλους σε όλα τα μήκη και πλάτη της γης, και αν κάπου δεν μπορείτε να συνεχίσετε, καλά θα κάνετε να εξασκήσετε τα δάχτυλά σας στο μαλακό πληκτρολόγιο της 500, 1000 ή 2000 (Amiga εννοείται). Το listing ακολουθεί πιστά την παράδοση των τελευταίων μηνών. Δηλ. απαιτεί Amiga Basic για να λειτουργήσει, και σας δίνει τη δυνατότητα αλλαγών (αφαίρεση σειρών με REM). Προσφέρει άπειρες ζωές (μου πήραν καιρό να τις βρω οι άτιμες, γι' αυτό σας τις εκθέτω: subq.w #$01, $0006(a0) στη διεύθυνση $1DE66), καθώς και άπειρα credits, που είναι περίπου το ίδιο πράγμα. Η επιλογή είναι δική σας. Και ευχάριστες πια βόλτες στα 7 νησιά του παιχνιδιού...



```
100 REM ************************************
110 REM *   Amiga Rainbow Islands  Cheat   *
120 REM *         Code by Christos         *
130 REM *          (c) 1990 PIXEL          *
140 REM ************************************
150 REM
160 cheat =479*1024:a =cheat
170 READ v$:IF UCASE$(v$)="OOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=861342& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 POKEW cheat+208,&H4E71:REM Infinite Lives
240 POKEW cheat+216,&H4E71:REM Infinite Credits
250 PRINT "Please insert your RAINBOW ISLANDS disk"
260 PRINT "in drive 0 and click the left mousebutton."
270 CALL cheat
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

```
280 REM
290 DATA 2C78,0004,93C9,4EAE,FEDA,43FA,00EE,2340
300 DATA 0010,4EAE,FE9E,43FA,0104,4280,4281,41FA
310 DATA 00C8,4EAE,FE44,43FA,00F4,41FA,00CE,2348
320 DATA 000E,337C,000C,001C,237C,0000,0000,0028
330 DATA 4EAE,FE38,0839,0006,00BF,E001,66F6,43FA
340 DATA 00CC,337C,0002,001C,237C,0007,8000,0028
350 DATA 237C,0000,0E00,0024,237C,0000,0400,002C
360 DATA 4EAE,FE38,41FA,0046,D1FC,0000,0004,20B8
370 DATA 006C,41FA,000C,21C8,006C,4EF9,0007,8000
380 DATA 2F08,0C79,6102,0007,8AC4,6620,41FA,0026
390 DATA 33FC,4EB9,0007,8AC0,23C8,0007,8AC2,41FA
400 DATA 000C,D1FC,0000,0004,21D0,006C,205F,4EF9
410 DATA AAAA,AAAA,7A10,7CFF,4EB8,10D0,3E3C,6002
420 DATA 6006,33C7,0001,DE66,600C,33C7,0001,708C
430 DATA 33C7,0001,7558,4E75,7472,6163,6B64,6973
440 DATA 6B2E,6465,7669,6365,0000,0000,0000,00PS
```



OPERATION THUNDERBOLT

Του Κ. Βασιλάκη

Είναι γνωστό ότι οι απανταχού τρομοκράτες δεν αστειεύονται, και οι τρομοκράτες του Operation Thunderbolt δεν αποτελούν εξαίρεση στον κανόνα αυτό. Ετσι, η αποστολή των δύο κομάντος δεν είναι καθόλου εύκολη, και οι πιθανότητες επιτυχίας ελάχιστες.

Με την επέμβαση αυτή όμως, τα πράγματα αλλάζουν προς όφελός σας, αφού και οι δύο παίκτες θα αποκτήσουν άπειρη ενέργεια, άπειρες χειροβομβίδες και άπειρες σφαίρες. Το μόνο που έχετε να κάνετε εσείς είναι να πληκτρολογήσετε το listing της επέμβασης και, αν θέλετε, να το σώσετε σε λευκή κασέτα με "SAVE "Tbolt" LINE 10". Στην πληκτρολόγηση δώστε προσοχή στα Data, γιατί δεν υπάρχει έλεγχος λαθών. Κατόπιν, δώστε "RUN" και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του Operation Thunderbolt να παίζει από την αρχή. Οταν τελειώσει το φόρτωμα, οι δύο κομάντος θα έχουν εξοπλιστεί με άπειρη

```
1 REM Operation Thunderbolt

2 REM Infinite ammo & energy
10 FOR f=16384 TO 50000: READ a: IF a<256 THEN POKE f,a: NEXT f
20 DATA 221,33,203,92,17,30,16,0,255,55,205,86,5,210,0,64,62,1,0,0,167,96,33,0,65,34,168,96,49,0,0,92,195,229,92
25 DATA 999
30 FOR f=16384+256 TO 50000: READ a: IF a<256 THEN POKE f,a: NEXT f
40 DATA 253,33,127,127,221,33,222,222,1,127,189,17,25,152,33,131,152,5,194,45,65,253,174,0,174,253,119,0,253,44,35,36,221,44,221,113,0,39,202,59,65,71,195,17,65,221,126,0,36,36,194,21,65,1,16,246,195,21,65
50 DATA 30,155,62,132,243,237,71,36,124,128,237,79,120,196,64,71,253,43,237,95,253,78,0,169,253,119,0,253,35,16,243
60 DATA 34,254,87,33,195,0,34,178,127,33,0,66,34,179,127,42,254,87,195,152,127
70 DATA 999
80 FOR f=16384+2*256 TO 50000: READ a: IF a<256 THEN POKE f,a: NEXT f
```

ενέργεια και άπειρα πυρομαχικά, και θα είναι έτοιμοι να φέρουν εις πέρας την αποστολή τους.

Για να τελειώσετε πιο γρήγορα το παιχνίδι, καλό είναι να παίζετε σε two player mode και να χρησιμοποιείτε τις, άπειρες πλέον, χειροβομβίδες σας, αφού εξουδετερώνουν με ένα μόνο χτύπημα τα αντίπαλα ελικόπτερα και τα τζιπ, ενώ με κανονικούς πυροβολισμούς θα χρειαστείτε πολύ περισσότερη προσπάθεια. Στο two player mode ο κάθε παίκτης μπορεί να καλύπτει το μισό της οθόνης, για να ελαχιστοποιείται η ζημιά που κάνουν τα εχθρικά πυρά. Η επέμβαση λειτουργεί και σε 48 K mode και σε 128 K mode.

```
  90 DATA 33,0,242,17,1,242,1,0,
5,54,0,237,176,62,195,50,146,130
,33,0,87,34,147,130,221,33,0,242
,17,0,2,195,8,130,999
 100 FOR f=16384+3*256 TO 60000:
 READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
 NEXT f
 110 DATA 62,201,50,146,130,33,5
4,254,34,147,130,33,0,130,17,0,2
42,1,0,2,26,174,119,35,19,11,120
,177,32,245,33,0,66,17,95,234,23
7,83,229,130,1,0,1,237,176,195,1
61,130,999
 120 FOR f=16384+4*255 TO 60000:
 READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
 NEXT f
 130 DATA 245,175,50,90,172,50,1
63,171,50,231,171,62,183,50,241,
175,50,176,176,241,195,234,127,9
99
 140 PRINT #1;"Play Operation Th
underbolt tape": RANDOMIZE USR 1
6384
```



GHOULS 'N' GHOSTS

Του Χρίστου Μιχόπουλου

Αν το όνομα Ghouls 'n' Ghosts κάτι σας θυμίζει, υπάρχει λόγος. Αυτός βρίσκεται κάμποσα χρόνια πίσω κι ονομάζεται Ghosts 'n' Goblins. Οι περιπέτειες του ιππότη που με το παραμικρό έχανε την πανοπλία, και στη συνέχεια τη ζωή του, είχαν τρομακτική απήχηση, τόσο στις κερματοφάγες κονσόλες, όσο και στα σπίτια του καθενός μας. Μετά από αυτό ακολούθησαν πολλές παραλλαγές στο ίδιο θέμα, τόσο από την κατασκευάστρια εταιρία Capcom, όσο και από άλλες εταιρίες. Κανένα όμως από αυτά τα παιχνίδια δεν είχε την επίσημη σφραγίδα ότι αποτελούσε τη συνέχεια της παλιάς επιτυχίας. Πράγμα περίεργο, τη στιγμή που κάθε επιτυχημένη φόρμουλα δημιουργεί αυτομάτως και συνέχειες (βλ. WonderBoy, Double Dragon). Εστω και με κάποια καθυστέρηση, το Ghosts 'n' Goblins 2 αποτελεί πραγματικότητα. Ανανεωμένος ο ιππότης μας, ζει νέες περιπέτειες. Δυστυχώς όμως, τα πράγματα αυτή τη φορά είναι πολύ πιο σκούρα: Τα ζόμπι τρέχουν σαν ντοπαρισμένα, και τα γεράκια επιτίθενται κατά σμήνη. Το αστείο είναι ότι η επέμβαση που βλέπετε δεν κάνει το παιχνίδι πιο εύκολο, τουλάχιστον όμως σας δίνει άπειρο χρόνο και ζωές για να ξαναδοκιμάσετε την τύχη σας.

Αν έχετε έναν Commodore 64 ή 128 με κασετόφωνο, καθώς και την αυθεντική κασέτα Ghouls 'n' Ghosts, μπορείτε να κουράσετε λίγο τα δάχτυλά σας στο πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας. Οι υπόλοιποι ανατίθενται στα έμπειρα χέρια των συναδέλφων μου...

```
100 REM ************************************
110 REM *   C64 GHOULS 'N' GHOSTS  CHEAT   *
120 REM *        CODE BY CHRISTOS          *
130 REM *         (C) 1990 PIXEL           *
140 REM ************************************
150 REM
160 FOR A=272 TO 311:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>3767 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 303,141:REM INFINITE LIVES
190 POKE 306,141:REM INFINITE TIME
200 POKE 157,128:SYS 272
210 REM
```

```
220 DATA 32,86,245,169,24,141,208,8,169,57,141,209,8
230 DATA 76,16,8,169,45,141,41,192,169,1,141,42,192
240 DATA 76,0,192,169,128,44,46,42,44,28,54,76,0,138
```



DR DOOM'S REVENGE

Του Δ. Ασημακόπουλου

Θέλετε να βοηθήσετε τον Captain America και τον Spiderman να νικήσουν τον κακό Dr Doom; Τότε, η λύση είναι να πληκτρολογήσετε το listing που ακολουθεί, το οποίο σας επιτρέπει να είστε άτρωτοι στα κτυπήματα των αντιπάλων σας. Η διαδικασία είναι απλή. Πληκτρολογήστε το listing που ακολουθεί, και σώστε το σε μια κασέτα ή δισκέτα. Κατόπιν, βάλτε στο κασετόφωνο την πρωτότυπη κασέτα του παιχνιδιού και τρέξτε την επέμβαση. Η εισαγωγική οθόνη θα έχει χαθεί, και μόλις φορτωθεί το παιχνίδι θα έχετε άπειρη ενέργεια.

Και μια παρατήρηση: Δέχτηκα πολλά τηλεφωνήματα για την επέμβαση του Rick Dangerous. Το listing ήταν σωστότατο. Αυτό που δεν προσέξατε ήταν το REM στην πρώτη γραμμή. Εκεί υπήρχε το όνομα του αρχείου, μαζί με 4 κενά. Αν βάλατε λιγότερα ή περισσότερα, τότε το πρόγραμμα έκανε crash, εμφανίζοντας το μήνυμα Bad command. Οσοι λοιπόν είχατε πρόβλημα με τη συγκεκριμένη επέμβαση, δοκιμάστε να ελέγξετε την πρώτη γραμμή.



```
10 OPENOUT"W":MEMORY &CFF:CLOSEOUT
20 LOAD"DOOM2.BIN"
30 POKE &1BA6,&C3:POKE &1BA7,&40:POKE &1BA8,&0
40 FOR k=1 TO 13:READ a$:POKE &3F+k,VAL("&"+a$):NEXT
50 CALL &157B
```

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ & TV

Φίλοι και φίλες των υπολογιστών, ζούμε στην εποχή της τηλεόρασης. Είμαστε σίγουροι ότι περνάτε πολλές ώρες της ημέρας μπροστά στο "μαγικό κουτί", που τώρα πια έχει γίνει ακόμη πιο μαγικό.

Αυτή τη φορά το ερωτηματολόγιο έχει να κάνει με κάτι διαφορετικό από τους υπολογιστές, ή καλύτερα δεν ασχολείται αποκλειστικά με αυτούς. Όμως, ας μη χρονοτριβούμε άλλο. Συμπληρώστε το και στείλτε το στη διεύθυνση:

Προς NETWORK MEDIA (ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ)
Λ. Συγγρού 44
117 41 Αθήνα.

Σε λίγο καιρό σας περιμένει μια ευχάριστη έκπληξη που μπορείτε να την κάνετε ακόμη πιό ευχάριστη, στέλνοντάς μας συμπληρωμένο το ερωτηματολόγιο.

1. **Παρακολουθείτε τηλεόραση κάθε μέρα;**
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
2. **Ποιες από τις παρακάτω ώρες παρακολουθείτε - κυρίως - τηλεόραση;**
10-14 ☐ 14-18 ☐ 18-24 ☐ 24 και μετά ☐
3. **Ποια κανάλια παρακολουθείτε περισσότερο;**
____
4. **Θα σας ενδιέφερε μια νεανική τηλεοπτική εκπομπή για υπολογιστές;**
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
5. **Αν ναι ποια (ή ποιες) μέρα (ή μέρες) θα θέλατε να την βλέπατε;**
____
6. **Ποια ώρα θα προτιμούσατε να μεταδίδεται;**
____
7. **Ποια θέματα θα θέλατε να υπάρχουν σε μια τέτοια εκπομπή, ώστε να καλύπτει όσο το δυνατόν περισσότερο το χώρο των υπολογιστών;**

GAMES REVIEWS ☐
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ STUDIO ☐
ΕΙΔΗΣΕΙΣ ☐
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ ☐
ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ☐
ΡΕΠΟΡΤΑΖ ☐
TOP CHARTS ☐
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ ☐

ΑΛΛΑ: ____
____
____

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ___________________________________
ΗΛΙΚΙΑ: ___________________________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ___________________________________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ___________________________________
Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΉΣ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο: ___________________________________



ARKANOID II

1.060.56	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
940.000	Θοδωρής Τουλάς	(Atari ST)
920.000	Σπύρος Σπάικος	(Atari ST)
825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
549.050	Dr Vang	(Spectrum 48)

OPERATION THUNDERBOLT

3.850.000	Νίκος Καπετανίδης	(Amiga)
3.200.000	Κώστας Χαραλάμπους	Amiga)
2.800.000	Κώστας Κατρανιάς	(Amiga)
2.600.000	Μιχάλης Παναγιωτόπουλος	(Amstrad)
2.450.000	Παύλος Χριστοδούλου	(Amiga)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
350.000	Ακης Κωστάκος	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520)
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	(Amstrad)

XENON II

850.000	Παύλος Κατσαρός	(Amiga 500)
700.000	Γιώργος Βιστακός	(Amiga 500)
500.000	Αντώνης Δεβελής	(Amiga 500)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Σπύρος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
9.450	Τάσος Σμουρναίος	(Atari ST)
[illegible]	ργύρης Κασδαγλής	(Amstrad 6128)

DEFLEKTOR

340.000	Πέτρος Μελετής	(Atari ST)
300.000	Γιάννης Γκοτάβος	(Atari ST)
250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	(Commodore 64)
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	(Atari ST)
185.040	Σταύρος Τεστόρης	(Atari ST)

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νίκος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Πατώκος	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχάλης Ταλαντάνκης	(Amstrad 6128)

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	(Multitech PC)
130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	(Atari ST)
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
115.450	Δημήτρης Καρνασιώτης	(Atari ST)

ROBOCOP

353.180	**Στάθης Βαρβατός**	(Amiga)
352.380	**Γιώργος Τσαμασλίδης**	(Amiga)
348.950	**Αλέξανδρος Δημόπουλος**	(Atari ST)
219.970	**Νίκος Μπατζάκης**	(Amstrad 6128)
200.940	**Τάσος Αναστασίου**	(Amstrad 6128)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
13-0	Λάκης Ντερμετζιάν	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)
250.000	Νίκος Ζαχόπουλος	(Amiga 500)

DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Σπύρος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
9.450	Τάσος Σμουρναίος	(Atari ST)
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	(Amstrad 6128)



CHASE H.Q.

3.457.800	Χρήστος Πάτσιος	*(Atari ST)*
2.820.500	Νίκος Καπάτανης	*(Amiga)*
1.900.000	Δημήτρης Ασκίδης	*(Atari ST)*

PLATOON

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	*(Amstrad 6128)*
535.590	Μάριος Μελισσηνός	*(Amstrad 6128)*
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	*(Amstrad 6128)*
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	*(Amstrad 6128)*
486.850	Βασίλης Χρήστου	*(Amstrad 6128)*

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	*(Amstrad 6128)*
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	*(Amstrad 6128)*
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	*(Amstrad 6128)*
950.000	Κώστας Σκαπάρης	*(Amstrad 6128)*
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	*(Amstrad 6128)*

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	*(Spectrum)*
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	*(Amstrad 6128)*
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	*(Amstrad 6128)*
1.250.000	Πάνος Μότσιος	*(Amstrad 6128)*
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	*(Amstrad 6128)*

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	*(Commodore 64)*
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	*(Amstrad 6128)*

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	*(Amstrad 6128)*
3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	*(Amstrad 6128)*
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	*(Amstrad 6128)*
1.867.400	Αγαμέμνων Ματζιώτης	*(Amstrad 6128)*
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	*(Amstrad 6128)*

BUGGY BOY

2.774.600	Ευρυπίδης Δήμου	*(Amstrad 6128)*
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	*(Amstrad 6128)*
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	*(Amstrad 6128)*

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	*(Amstrad 6128)*
3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	*(Amstrad 6128)*
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	*(Amstrad 6128)*
1.867.400	Αγάμέμνων Ματζιώτης	*(Amstrad 6128)*
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	*(Amstrad 6128)*

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)

16-2	Σοφία Κατσούλη	*(Atari 1040 ST)*
16-3	Στέργιος Φούφας	*(Amstrad 6128)*
14-2	Γιώργος Τσατάς	*(Atari 1040 ST)*

BASKET MASTER
ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	*(Amstrad 6128)*
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	*(Commodore 64)*
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	*(Commodore 64)*
182-2	Θοδωρής Οψιμός	*(Amstrad 464)*
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	*(Amstrad 6128)*

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	*(Amstrad 6128)*
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	*(Amstrad 6128)*
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	*(Amstrad 6128)*
63-15	Τάκης Μάτσιος	*(Amstrad 6128)*

YIE AR KUNG FU

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
610.93	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Spectrum +2)*
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	*(Spectrum +3)*
583.662	Χάρης Περγαντής	*(Spectrum 128)*
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	*(Spectrum +2)*

DALEY THOMSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	*(Amiga 500)*
650.720	Jimmy Ζήκος	*(Amiga 500)*
649.730	Χαραλαμπος Ρέτικας	*(Amiga 500)*
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	*(Amiga 500)*
560.190	Χρήστος Γενεντές	*(Spectrum)*









ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΣ ΜΕ ΠΟΙΟΝ;

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad PC 1512 και έχω μερικές ερωτήσεις για σένα:

α) Ο Atari 1040 ST είναι συμβατός με PC;
β) Ο Macintosh είναι συμβατός με PC;
γ) Ο PC μπορεί να δεχτεί το software της Amiga; Μήπως ισχύει και το αντίθετο;
δ) Το παιχνίδι TV Sports Basketball υπάρχει για PC;
ε) Το SuperWonderboy;

Α. Αργυρούδης

α) Ναι, με τη βοήθεια των emulators. β) Οχι, δεν υπάρχει κανένας emulator. Το μόνο σημείο "συμβατότητας" μεταξύ των δύο υπολογιστών είναι η δυνατότητας ανταλλαγής αρχείων μέσω εξειδικευμένων προγραμμάτων επικοινωνίας. γ) Οχι, ούτε το αντίθετο συμβαίνει. δ) Οχι ακόμα, αλλά μάλλον θα είναι διαθέσιμο σύντομα. ε) Ομοια με την προηγούμενη απάντηση.

ΜΑΘΑΙΝΟΝΤΑΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ...

...Αγαπητό Pixel, άρχισα να σε διαβάζω από φέτος το καλοκαίρι και με έχεις εντυπωσιάσει. Θέλω να σε συγχαρώ, και σου εύχομαι να συνεχίσεις την πολύ καλή προσπάθεια που κάνεις. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και θέλω να σου κάνω τρεις ερωτήσεις:

α) Πού θα βρω ένα βιβλίο με Ελληνικά που να λέει για το DOS της Amiga, για την Amiga Basic και για το Workbench;
β) Πού θα βρω ένα ελληνικό βιβλίο με την Pascal;
γ) Θα ήθελα να μου προτείνεις έναν εκτυπωτή με μέση τιμή.

Γ. Χατζηλίδης

α) Ενα βιβλίο που να αναφέρει και τα τρια μαζί είναι μάλλον δύσκολο να βρεις. Ακόμη δυσκολότερο είναι να το βρεις στα ελληνικά. Δυστυχώς, εγώ δεν έχω υπόψη μου καμιά τέτοια περίπτωση για να σου προτείνω. Η μόνη σου ελπίδα είναι τα μεγάλα τεχνικά βιβλιοπωλεία της Στουρνάρα. β) Δεν είναι καθόλου δύσκολο. Τα περισσότερα τεχνικά βιβλιοπωλεία έχουν αρκετές ελληνικές εκδόσεις που καλύπτουν το θέμα. Σου συνιστώ πάντως το μεταφρασμένο βιβλίο του "μαιτρ", Rodnay Zaks. γ) Με μέση τιμή; Δεν έχω παρά να σου προτείνω το hit της αγοράς, τον LC 10 II.

ΓΡΑΦΕΙΟ ΠΑΡΑΠΟΝΩΝ...

...Σε θεωρώ ένα πολύ καλό περιοδικό στο χώρο της Πληροφορικής, αλλά έχω και μερικά παράπονα. Ποια είναι αυτά;

α) Γιατί η στήλη "Hacking", που νομίζω ότι σε πολλούς αρέσει, δεν υπάρχει σε κάθε τεύχος; Μήπως λόγω χώρου; Πιστεύω ότι στο Pixel υπάρχουν παραπάνω διαφημίσεις από όσες θα έπρεπε, γι' αυτό διαλέξτε: "Hacking" ή διαφημίσεις; 99% των αναγνωστών διαλέγουν σίγουρα το πρώτο!
β) Γιατί κόπηκαν (ή αναβλήθηκαν, δεν ξέρω) οι στήλες σχετικά με τα βιβλία και το διήγημα;
γ) Εχοντας σαν δεδομένο ότι οι περισσότεροι users, που τυχαίνει να είναι και αναγνώστες σας, έχουν CPC 6128, νομίζω ότι χρειάζονται σελίδες με ρουτίνες και προγράμματα, ειδικά γι' αυτόν το δημοφιλή υπολογιστή.
δ) Το παιχνίδι Tetris υπάρχει σε 8-μπιτη έκδοση; Αν όχι, μήπως πρόκειται να βγει;

Α. Κανελλέας

*α) Οχι, δεν είναι θέμα χώρου. Απλά, η στήλη Hacking είναι μια στήλη που δεν συνδέεται άμεσα με την επικαιρότητα, και έτσι η ύλη της δεν είναι *υγκεκριμένη. Πρέπει λοιπόν ο υπεύθυνος συντάκτης να βρει κάποιο ενδιαφέρον θέμα, και στη συνέχεια να το αναλύσει. Πίστεψέ με όμως, όσο εύκολο κι αν ακούγεται, τόσο δύσκολο είναι στην πραγματικότητα, μια και απαιτεί να "δουλέψει" ο συντάκτης πάνω στο θέμα, και συνήθως να ετοιμάσει και κάποια παραδείγματα σε assembly. Αν τώρα προσθέσεις το γεγονός ότι η στήλη αυτή έχει ηλικία αρκετών χρόνων, και τα βασικά θέματα έχουν πια εξαντληθεί, καταλαβαίνεις ότι ο κίνδυνος πια να επαναλαμβανόμαστε είναι αρκετά μεγάλος (και αν ένα τέτοιο "δύσκολο" άρθρο είναι και βαρετό, τότε κανείς δεν το διαβάζει). Αυτοί είναι οι κυριότεροι λόγοι που οι στήλες αυτές δεν είναι τακτικές στην ύλη του περιοδικού. Αυτό όμως δεν σημαίνει σε καμιά περίπτωση ότι τις έχουμε εγκαταλείψει. Στήλες που έχουν το δικό τους κοινό δεν χάνονται ποτέ. β) Μα γιατί εσείς το ζητήσατε! Ετσι τουλάχιστον έδειξαν τα ερωτηματολόγια. γ) Μα γιατί όλοι οι χρήστες υπολογιστή είναι λίγο "ρατσιστές"; Πέρυσι είχαμε τους χρήστες της Atari, που ήθελαν όλο το περιοδικό δικό τους. Αμέσως μετά της Amiga, και τώρα οι Amstradάδες. Δεν παίρνετε παράδειγμα από τους αξιοπρεπείς χρήστες του Spectrum και του Commodore 64; (Μην μου πείτε τώρα ότι τους ευνοούμε...). δ) Βεβαίως, έχει βγει σε 8-μπιτη έκδοση.*

SOS... Η AMIGA ΔΕΝ ΘΥΜΑΤΑΙ!

...Είμαι ένας κάτοχος μιας Amiga 500 και μπαίνω κατευθείαν στο θέμα: Πριν από λίγο καιρό πήγα να αγοράσω το Falcon F-16. Μόλις όμως πήγα να το πάρω, ο καταστηματάρχης μου είπε πως χρειάζεται μνήμη. Τι σημαίνει αυτό; Οτι επειδή η Amiga έχει μισό MB, χρειάζεται να αγοράσω κάποιο άλλο μηχάνημα και να το συνδέσω με την Amiga; Αν ναι, πόσο κοστίζει;

Η. Κερκερέζος

Οχι, ψυχραιμία: Η μνήμη δεν είναι μηχάνημα! Με 30.000 δραχμές περίπου θα μπορέσεις να προσθέσεις στην Amiga σου μια μικρή πλακέτα που θα κατοικείται από τσιπάκια μνήμης, δίνοντάς σου επιπλέον 512 K. Βέβαια, θα πρέπει να ξέρεις ότι τα επιπλέον 512 K (και οι αντίστοιχες 30.000 δρχ.) δεν είναι απαραίτητα για να λειτουργήσει η Amiga σου, και θα σου χρειαστούν μόνο σε ορισμένες "εξαιρετικές" περιπτώσεις, όπως για παράδειγμα σε παιχνίδια ή εφαρμογές γραφικών. Εάν οι τομείς αυτοί δεν σε ενδιαφέρουν, τότε καλά θα κάνεις να αναθεωρήσεις τη συγκεκριμένη επένδυση.

ΠΕΡΙ DRIVES ΚΑΙ MODEMS

...Είμαι ένας αναγνώστης σου, ο οποίος έχει μερικές απορίες, καθώς και μια Amiga, η οποία φέρεται ως η υπαίτια των παρακάτω αποριών. Πολλές φορές -αν όχι όλες- οι δισκέτες της αντιγράφονται στα 81 tracks, ενώ το computer τις κάνει format στα 79. Αυτό μήπως έχει επιπτώσεις με την πάροδο του χρόνου στον μηχανισμό του drive; (εσωτερικό και εξωτερικό). Με τι πρωτόκολλα επικοινωνίας επικοινωνούν οι Data Banks που λειτουργούν στην Ελλάδα, και ιδιαίτερα στη Θεσσαλονίκη; Τι συμβατότητα έχουν με τους υπολογιστές; Τι δυνατότητες μου δίνει η σύνδεσή μου; Σε ευχαριστώ που με άκουσες.

Γ. Μπλέκος
Θεσσαλονίκη

Οχι, κανένα απολύτως. Από την πείρα έχει αποδειχθεί ότι το drive της Amiga "αντέχει" κατασκευαστικά στο 81 track format. Θα έλεγα ότι στην περίπτωση αυτή κινδυνεύουν περισσότερο οι δισκέτες σου, μια και τα στριμωγμένα δεδομένα απαιτούν ανθεκτική μαγνητική επίστρωση. Οσον αφορά τις Data Banks, το πιο συνηθισμένο πρωτόκολλο που χρησιμοποιούν για uploading και downloading είναι το Xmodem (το πιο κατάλληλο για την ποιότητα των τηλεφωνικών γραμμών μας), αλλά δεν αποκλείονται και οι παραλλαγές τους, Ymodem και Zmodem. Οποιοσδήποτε υπολογιστής μπορεί να συνδεθεί και να συνεργαστεί χωρίς κανένα πρόβλημα, αρκεί να υποστηρίζει στο λειτουργικό του καθιερωμένο ASCII σύστημα και κάποιο software επικοινωνιών. Μια και οι κωδικοί ASCII είναι κοινοί για όλους τους micros, όλοι οι υπολογιστές μπορούν να "συνεννοηθούν" μέσω τηλεφωνικής γραμμής χρησιμοποιώντας τους. Για τις δυνατότητες τέλος, εξαρτώνται από τη συγκεκριμένη βάση δεδομένων που θα γίνεις μέλος. Οι πιο συνηθισμένες υπηρεσίες που προσφέρουν είναι επικοινωνία

Αλληλογραφία

μεταξύ των μελών της βάσης, είτε απευθείας είτε μέσω ηλεκτρονικού "ταχυδρομείου", η δυνατότητα για ploading-downloading προγραμμάτων public domain, η συμμετοχή σε multiuser παιχνίδια, πρόσβαση σε ηλεκτρονικές αγγελίες, χρήσιμες πληροφορίες κ.λπ.

ΟΛΟΙ ΑΠΟ ΕΝΑΝ (COMPUTER) ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΟΛΟΥΣ

...Εχω έναν Amstrad 6128, ο πατέρας μου έχει έναν Amstrad 1512 και η αδερφή μου έναν Amstrad 664. Αποφάσισα να φύγω από την... οικογενειακή παράδοση, θέλω να αγοράσω μια Amiga 500. Αυτό είναι το όνειρό μου. Από εσένα θα ήθελα να μου πεις πόσο μπορώ να πουλήσω τον Amstrad μου, μαζί με παιχνίδια, δύο βιβλία και ένα joystick, όλα αυτά ηλικίας δύο χρόνων. Εχει διαφορά η Amiga Basic από αυτήν του Amstrad; Αν υπάρχει διαφορά είναι μεγάλη; Κλείνω θέλοντας να πω να μην αλλάξεις σε τίποτα, και να μείνεις ζωντανό και λεπτομερειακό.

Megas

Τον Alan Sugar τι τον έχεις; (αστείο).

Να λοιπόν που μετά τη συλλογή γραμματοσήμων, η συλλογή micros μπορεί να εξελιχθεί σε ενδιαφέρον hobby. Το πόσο μπορείς να τον πουλήσεις, μπορείς να το βρεις εσύ ο ίδιος. Εστω X η τιμή του υπολογιστή στην αγορά τώρα, και Y οι τιμές των υπόλοιπων εξαρτημάτων. Εστω Z η τιμή του υπολογιστή σου που θα βρεις στις αγγελίες του Pixel. Η τιμή του θα πρέπει να κυμαίνεται ανάμεσα στην τιμή Z και την X+Y, εφόσον βέβαια ο υπολογιστής σου είναι σε καλή κατάσταση. Οι διαφορές ανάμεσα στις δύο Basic είναι αρκετές. Βέβαια, οι βασικές εντολές παραμένουν οι ίδιες, αλλά το σετ των εντολών που αναφέρονται στη χρήση των γραφικών, του ήχου και γενικά του hardware της Amiga είναι, όπως καταλαβαίνεις, εντελώς διαφορετικές. Γενικά οι διαφορές στις εντολές είναι αυτές που συναντάμε σχεδόν πάντα μεταξύ διαφορετικών μηχανημάτων. Παρ' όλα αυτά όμως, εάν θέλεις να χρησιμοποιήσεις τις standard εντολές της Basic, δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα να προγραμματίσεις αμέσως στην Amiga. Κλείνοντας, θέλω να πω ότι σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια.

ΚΙΝΕΖΙΚΑ Ή ΤΑΪΒΑΝΕΖΙΚΑ;

...Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, και φυσικά θέλω τις συμβουλές σου. Είμαι δευτεροετής του οικονομικού και σκέφτομαι να αγοράσω υπολογιστή. Θα ήθελα ο υπολογιστής να μπορεί να με εξυπηρετήσει σε μερικά μαθήματα, π.χ. στατιστική, μαθηματικά, αλλά θέλω να έχει και αρκετά καλά παιχνίδια (τουλάχιστον επιπέδου CPC 6128). Καταλαβαίνεις βέβαια ότι δεν είμαι από τους φανατικούς του χώρου που ξέρουν Pascal, Fortran, Lisp, κώδικα μηχανής, και μιλάνε αποκλειστικά την υπολογιστική διάλεκτο. Μόνο την Basic έχω μάθει μέχρι κάποιο σημείο, και δεν σκοπεύω να μάθω τίποτε άλλο παρά μόνο τη χρήση των προγραμμάτων που θα μου χρησιμεύσουν και θα με βοηθούν, ενδιαφέρομαι δηλαδή για τις υπηρεσίες που προσφέρουν οι υπολογιστές, περισσότερο από τα ίδια τα μηχανήματα. Πάντως, έχω καταλήξει σε ένα συμβατό υπολογιστή με EGA και έγχρωμο monitor, αλλά σε συζητήσεις με συμφοιτητές μπερδεύτηκα: Amiga, Atari, Acorn, emulators και διάφορα άλλα κινέζικα που άκουσα με μπέρδεψαν και αποφάσισα να απευθυνθώ στους πραγματικά ειδικούς. Ελπίζω σε διαφωτιστική απάντηση και ευχαριστώ προκαταβολικά.

Φ. Αντωνίου

Από μια άποψη κάνεις πάρα πολύ καλά, και από την άλλη άποψη δεν έχεις δίκιο, γιατί δεν εκμεταλλεύεσαι τις πλήρεις δυνατότητες για γνώση και πειραματισμό που σού προσφέρει ένας υπολογιστής, υποβιβάζοντάς τον σε απλό "εργαλείο". Ομως αν θέλεις την προσωπική μου άποψη, θα πρέπει να σου πω ότι υποστηρίζω την απόφασή σου. Ο λόγος είναι πολύ απλός: Ο υπολογιστής δημιουργήθηκε πρώτα και κύρια για να "λύσει" τα χέρια του ανθρώπου, και όχι για να τον αναγκάζει να μελετά ολόκληρα βιβλία για να μάθει πώς να τον χρησιμοποιεί (πολλές φορές το manual του υπολογιστή φτάνει). Η ανάπτυξη της Πληροφορικής τον τελευταίο καιρό είναι πια τέτοια, που είναι πολύ δύσκολο να την παρακολουθήσει με τις γνώσεις του οποιοσδήποτε δεν έχει τους υπολογιστές σαν μοναδικό αντικείμενο μελέτης. Από την άλλη πλευρά, τα ίδια τα προγράμματα υπολογιστών έχουν γίνει τόσο πολύπλοκα, ώστε εκείνοι που ξέρουν να τα χειρίζονται "σε βάθος" να είναι πολλές φορές τόσο απαραίτητοι όσο οι ίδιοι οι προγραμματιστές τους. Ετσι, μπορώ να πω ότι σε καταλαβαίνω απόλυτα. Για να μπούμε και στο θέμα μας τώρα, νομίζω ότι η εκλογή σου είναι η πιο κατάλληλη. Ολες οι υπόλοιπες λύσεις είναι μάλλον "ημίμετρα", μια και ένας υπολογιστής με emulator δεν μπορεί ποτέ να έχει την ίδια απόδοση, και κυρίως την αξιοπιστία και τις δυνατότητες του υπολογιστή που προσπαθεί να "μιμηθεί". Θα πρότεινα πάντως και κάποιον σκληρό δίσκο στην αγορά του συμβατού σου.

ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΠΡΟΣ ΤΗ ΔΟΞΑ

...Είμαι ένας Θεσσαλονικιός κάτοχος ενός Amstrad 6128 και θα ήθελα να σε ρωτήσω τα εξής:

α) Επειδή μένω στη Θεσσαλονίκη, μπορώ να στείλω κάποια scores που έχω κάνει; Αυτό το ρωτώ γιατί πρέπει κάθε τρεις μήνες να περνάω κάτι σαν test για το συγκεκριμένο παιχνίδι από τα γραφεία σας. Εφόσον λοιπόν δεν μπορώ να εμφανιστώ, μπορώ να στείλω τα scores αυτά; β) Εχω έναν Amstrad 6128 και σκέφτομαι να αγοράσω καθαριστικό για το drive. Θα είναι ο καθαρισμός αυτός το ίδιο αποτελεσματικός με το να δώσω το computer σε κάποια αντιπροσωπία για να το ελέγξουν;

Ν. Δόλλας

α)Βεβαίως και μπορείς να στείλεις. Για τους αναγνώστες εκτός Αθηνών είμαστε πάντα πιο ελαστικοί. Το score σου θα το εξετάσουν οι gamers του Pixel και θα αξιολογηθεί κατάλληλα. β) Είναι ανάγκη να κάνεις κάτι από τα δύο; Εάν το drive σου λειτουργεί κανονικά, δεν είναι ανάγκη ούτε να αγοράσεις καθαριστικό ούτε να στείλεις το μηχάνημα στην αντιπροσωπία. Ο υπολογιστής δεν είναι... μοτοσικλέτα, για να τον στέλνεις για αλλαγή λαδιών και service! Εάν δουλεύει σωστά δεν έχει ανάγκη από τίποτε. Εάν όμως το drive σου παρουσιάζει πρόβλημα, τότε αγόρασε πρώτα ένα καθαριστικό, και σε περίπτωση που πάλι δεν διαβάζει σωστά τις δισκέτες, θα χρειαστεί η αντιπροσωπία, μια και είναι μάλλον θέμα ρύθμισης του αζιμούθιου.

ΜΕΤΑΞΥ ΦΙΛΩΝ...

...Είμαι ένας φίλος σου και αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα. Θέλω να αγοράσω έναν υπολογιστή, αλλά δεν ξέρω τι να διαλέξω. Τις ανάγκες μου τις ξέρω και τις έχω κατατάξει. Ετσι, επειδή είμαι φοιτητής του τμήματος Πολιτικών Μηχανικών, θέλω έναν υπολογιστή που να είναι πολύτιμος βοηθός στις σχεδιάσεις, να επιλύει τα διάφορα "πακέτα" που αναφέρονται στους πολιτικούς μηχανικούς, να με ψυχαγωγεί με τα διάφορα games και να μπορώ να το χρησιμοποιώ όταν αρχίσω να εξασκώ το επάγγελμα. Σαν πρώτες λύσεις έχω την Amiga 500 και τον Atari 520, με κάποια προτίμηση προς την Amiga. Ομως επειδή δεν γνωρίζω την αγορά, ζητώ τη συμβουλή σου. Τι νομίζεις ότι θα έπρεπε να αγοράσω σύμφωνα με τις ανάγκες μου; Τα χρήματα που διαθέτω είναι 250.000 δρχ. περίπου, και στην αγορά θα περιλαμβάνεται οπωσδήποτε έγχρωμη οθόνη υψηλής ευκρίνειας.

Αγγελος

Νομίζω ότι ένας PC είναι η περίπτωση που ζητάς, εφόσον έχεις την απαίτηση να χρησιμοποιήσεις τον υπολογιστή σου και σε επαγγελματικό επίπεδο. Τα προγράμματα σε επαγγελματικό επίπεδο καλύπτουν το 99,99% των αναγκών σου (τωρινών και μελλοντικών), και όσο για τα παιχνίδια του είναι σίγουρα αξιοπρεπή, ειδικά όταν χρησιμοποιείται






Αλληλογραφία

κάποια έγχρωμη κάρτα υψηλής ανάλυσης και το ανάλογο monitor.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΝ (Ή ΟΧΙ;)

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και ενδιαφέρομαι κυρίως για τα γραφικά των παιχνιδιών. Σκέφτομαι να αγοράσω έναν άλλο υπολογιστή με σαφώς καλύτερα γραφικά και είμαι ανάμεσα στον Amiga 500 και την παιχνιδομηχανή. Ποιο νομίζεις ότι είναι καλύτερο; Και πόσο κοστίζει μια παιχνιδομηχανή;

Α. Κωστάκης

Το καλύτερο είναι βέβαια η παιχνιδομηχανή (σε επίπεδο PC Engine και Sega MegaDrive), αλλά εδώ τίθεται ένα θέμα: Δεν αρκεί να ενδιαφέρεσαι "κυρίως" για τα γραφικά των παιχνιδιών, αλλά "αποκλειστικά" για τα παιχνίδια. Εάν σε ενδιαφέρει έστω και λίγο κάποια άλλη πλευρά του υπολογιστή εκτός από τα παιχνίδια, καλά θα κάνεις να σκέφτεσαι για την Amiga (ή τον Amiga αν προτιμάς). Εάν όχι, τότε υπολόγιζε ότι 60.000 κατά μέσο όρο θα μεταμορφωθούν σε γραφικά, ήχο, τερατάκια και εξωγήϊνους.

AMIGA ΝΑΙ, ΑΛΛΑ ΠΟΙΑ;

...Είμαι ένας αναποφάσιστος υποψήφιος αγοραστής και σκέφτομαι να πάρω μια Amiga. Θα σου ήμουν ευγνώμων, αν απαντούσες στα παρακάτω ερωτήματα:

α) Πόσα μοντέλα έχει βγάλει η Amiga, ποια είναι και ποια είναι η πιο καλή;

β) Ποια έχει την κεντρική μονάδα ξεχωριστή από το πληκτρολόγιο (αν βέβαια υπάρχει), και πόσα χρώματα έχει η κάθε μια;

γ) Η καλύτερη Amiga που θα μου αναφέρεις έχει όλα τα τεχνικά χαρακτηριστικά των υπολοίπων μοντέλων ή περισσότερα; δ) Ποια έχει τα περισσότερα παιχνίδια;

ε) Ποια μου προτείνεις; Θέλω έναν υπολογιστή που να έχει πολλά παιχνίδια αλλά και πολλούς προγραμματισμούς.

Σε παρακαλώ μη με ξεχάσεις, και βοήθησε τους αναποφάσιστους.

Β. Κόκκοτος

α+β+γ+δ) Είναι αρκετά, και αν βάλουμε μαζί και εκείνα που ανακοινώθηκαν ότι θα κυκλοφορήσουν και δεν κυκλοφόρησαν ακόμη, τότε ο κατάλογος μεγαλώνει απότομα. Το πρώτο μοντέλο που κυκλοφόρησε ήταν η Amiga 1000, η οποία είχε ξεχωριστό το πληκτρολόγιο από την κεντρική μονάδα. Η A1000 αντικαταστάθηκε από την A500, αυτή που κυκλοφορεί σήμερα, ενώ συγχρόνως ένα ακόμα μοντέλο εμφανίστηκε, η A2000, η οποία είναι μια Amiga και ένα PC στο ίδιο κουτί. Και η A2000 έχει ξεχωριστό πληκτρολόγιο. Ακολουθούν η A2500, με βελτιωμένο επεξεργαστή και τσιπ γραφικών, η A2500/30, (πιο γρήγορη έκδοση της προηγούμενης), η A3000 (δεν έχει εμφανιστεί ακόμα, αλλά προβλέπεται να έχει νέα σχεδίαση και βελτιωμένες δυνατότητες), η φορητή A500 (δεν έχει κυκλοφορήσει) και η Amiga games console με CD (δεν έχει κυκλοφορήσει). Καλύτερο μοντέλο είναι η A2500 (τουλάχιστον μέχρι να κυκλοφορήσει η A3000), από άποψη υπολογιστικής ταχύτητας. Στην παλέτα των χρωμάτων δεν υπάρχει καμιά διαφορά ανάμεσα σε όλα τα μοντέλα, και το ίδιο ισχύει και για τα παιχνίδια. ε) Παιχνίδια η Amiga έχει σίγουρα. Όσο για τους προγραμματισμούς (!!!), έχει επίσης. Γενικά είναι πολύ καλός υπολογισμός... εε, υπολογιστής.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

SPECTRUM PLUS, MANUALS, προγράμματα, καλώδια. Επίσης, MULTIFACE 3 από ΑΓΓΛΙΑ, με οδηγίες. Βασίλης, 4952664.

AMSTRAD 6128, έγχρωμο μόνιτορ, ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση, ποικιλία παιχνιδιών, 2 εκπαιδευτικά προγράμματα, manual, στην εκπληκτική τιμή των 90.000! Τηλ. 4122049, Παναγής.

AMSTRAD-6128 πράσινος. Αριστη κατάσταση 32 δισκέτες + HITPACK 13 + DISCOLOGY + γλώσσα μηχανής + βιβλία, μόνο 64.000, τηλ. 6528907.

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ! AMSTRAD 6128, ΠΡΑΣΙΝΟΣ + JOYSTICK + δισκέτες + βιβλία σε τιμή ευκαιρίας, λόγω αγοράς μεγαλύτερου. Δημήτρης, 2813257.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εντελώς αχρησιμοποίητο AMSTRAD 6128 + έγχρωμο monitor + παιχνίδια + εφαρμογές, άριστη κατάσταση, μόνο 80.000! Σπύρος, 6394946.

AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ, joystick, 100 παιχνίδια, 26 δισκέτες, δισκετοθήκη, κάλυμμα, βιβλία. Μόνο 79.000. Στέλιος, τηλ. 2931742.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος με joystick, φίλτρο οθόνης, καλύμματα, 40 δισκέτες με παιχνίδια, αντιγραφικά και προγράμματα, manual ελληνικό και ξένο. Ολα αυτά σε άριστη κατάσταση, στην τιμή των 85.000 δρχ. Αλέξανδρος, τηλ. 9335880.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 2 joysticks + δισκετοθήκη + 110 games + λύσεις adventures. Τιμή 120.000. Θοδωρής Λειβαδίτης, τηλ. 7216659.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + δισκέτες + manual + Turbo Pascal + Fortran80 + 30 παιχνίδια. Αριστη κατάσταση, 45.000! Τηλ. 7249906, κ. Σιαμήτρος, 10-4 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 έγχρωμος με πολλά έξτρα, τιμή έκπληξη. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος.

AMSTRAD 6128 + MONITOR + ΒΙΒΛΙΑ σε τέλεια κατάσταση και ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΤΙΜΗ πολύ χαμηλή. (061) 322071, ΚΩΣΤΑΣ.

AMSTRAD 6128, ΠΡΑΣΙΝΟΣ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ + ΒΙΒΛΙΑ + ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ) + JOYSTICK. ΤΗΛ. 2011964, ΡΟΔΑΝΘΗ.

AMSTRAD 6128 πράσινος + joystick + προγράμματα + δισκέτες + βιβλίο Basic + κάλυμμα, πωλεί φοιτητής σε καλή τιμή, άψογη κατάσταση. Τηλ. 7756595, Γιάννης (απογεύματα).

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την ορθή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν "πειρατικά" προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας.

AMSTRAD CPC 6128 ΠΡΑΣΙΝΟ MONITOR, ΕΛΛΗΝΙΚΟ MANUAL, ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ, ΤΙΜΗ 50.000 ΔΡΧ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ 8072591.

AMSTRAD 6128 GREEN + DRIVE 5 1/4" + 45 δισκέτες + φίλτρο + joystick + δισκετοθήκες + καλώδιο κασετοφώνου + βιβλία, μόνο 120.000! Τηλ. 2311310, Παναγιώτης.

COMMODORE 64 (νέος), disk drive 1541 II, final cartridge III, κασετόφωνο, joystick, βιβλία, περιοδικά, κασέτες, δισκέτες, παιχνίδια, 90.000. Θανάσης, τηλ. 6533012.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CBM 128 κασετόφωνο 37.000. Επίσης, DRIVE 1541 II, FINAL CARTRIDGE III, mouse, δισκέτες 32.000. Ακόμη, οθόνη πράσινη PHILIPS 20.000. Κάθε έλεγχος δεκτός. Τηλ. (0231) 34019, Κώστας.

COMMODORE, FINAL II, HANTAREX ΕΓΧΡΩΜΟ, 20 βιβλία, SPEECH, Περιοδικά, 70 δισκέτες με προγράμματα. Μαζί ή χωριστά. Χρήστος, 8650721.

COMMODORE 64 + κασετόφωνο + DISK DRIVE 1541 + 300 παιχνίδια + δισκετοθήκη + PRINTER MPS-801 + Freeze Frame + manuals + βιβλία. ΜΟΝΟ 120.000. Τηλ. 6812951, Γιώργος Εμίρης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 με disk drive 1541 monitor έγχρωμο 1702 και πολλά προγράμματα. Τιμή έκπληξη, τηλ. 7658381.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ Amiga 500 + έγχρωμη οθόνη + joysticks + 2 γεμάτες δισκετοθήκες. Τιμή έκπληξη (πάρτε απογεύματα Σαββατοκύριακα). Γιάννης, τηλ. 7640984.

AMIGA 500 + ΜΟΝ. 1084 + 2 joystick + φίλτρο οθόνης + προγράμματα + περιοδικά + εγγύηση 8 μηνών. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 6528217.

AMIGA 500 + monitor 10845 + joystick + προγράμματα + ΙΣΧΥΟΥΣΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΜΟΧ, 180.000. ΚΩΣΤΑΣ, Τηλ. 3464957.

AMIGA + 10845 MONITOR + JOYSTICKS + 100 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ κ.ά., 188.000. ΚΩΣΤΑΣ, Τηλ. 2512556.

ATARI 520 STFM, με 1 MB μνήμη, οθόνη BW, βιβλία, δισκέτες, δισκετοθήκη. Πληροφορίες: Παντελής, τηλ. 5907246, 3-5 μ.μ.

ATARI 1040 STF, Monitor SM125, εξωτερικό drive 5 1/4" PCF554, προγράμματα, δισκετοθήκη, πλήρης βιβλιογραφία Abacus, εκτυπωτής CITIZEN MSP15E. Πληροφορίες: Π. Μωραΐτης, 8221629, 9-5 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI STFM520 με IBM drive + joystick + games + 40 περιοδικά σχετικής ύλης. Εγγύηση 6 μηνών. Τιμή 87.000. Τηλ. 2815450, Νίκος.

ATARI 520STM με μόνο και διπλό drive, SM124 monitor, έπιπλο, 100 δισκέτες, δισκετοθήκη, joystick, manuals, βιβλία, περιοδικά. Γίνεται IBM και Macintosh συμβατός. Monitor και drive με εγγύηση. Τιμή 150.000. Τηλ. 5011269, Κώστας, 6-8 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Schneider PC με πορτοκαλί οθόνη + joystick, αμεταχείριστο με εγγύηση. Τιμή 100.000, τηλ. 4326620.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ HYUNDAI XT, 640 K RAM, 1 FD 360 K, HD 20 MB, σε τιμή ευκαιρίας (120.000 δρχ.). Πληροφορίες 9238672-5, κ. ΙΩΑΝΝΙΔΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SAMSUNG SPC με έγχρωμο MONITOR CGA/HERCULES, 2 DRIVES V20, ποντίκι GENIUS, φίλτρο οθόνης, δισκετοθήκη, προγράμματα. Τιμή 180.000 με διακανονισμό. Πληροφορίες: Γιώργος Παπαϊωάννου, τηλ. 9237788.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ APPLE IIe με UNIDISK 800 K και πολλά προγράμματα, σε τιμή ευκαιρίας. Πληροφορίες μετά τις 20:00 μ.μ. Τηλ. 5820613, κ. Χρήστος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!! TURBO-X PC-XT + δύο DRIVES 3 1/2" + 5 1/4" + ΕΓΧΡΩΜΟ μόνιτορ HYUNDAI EGA + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ελάχιστες ώρες λειτουργίας + ΕΓΓΥΗΣΗ 11 ΜΗΝΕΣ από ΠΛΑΙΣΙΟ, όλα μαζί ΜΟΝΟ 190.000, χωριστά 105.000 ο TURBO, και 90.000 το MONITOR με την ΚΑΡΤΑ. Τηλ. 4527757.

ΑΠΟΘΗΚΗ προσφέρει σε φανταστικές τιμές Atari 520 STFM και 1040, Amiga A500,

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Compatibles PC 286 Hardiscs. Macintosh Hardiscs, χιλιάδες άλλα ήδη. Προσφορά μήνα: Atari 520, STFM SD 84.900!! ICB, Αιτωλίας 57, Αγία Παρασκευή, τηλ. 6380411, 6399738.

Η ICB προσφέρει σε εκπληκτικές τιμές, και για όσο υπάρχουν αποθέματα, ATARI 520 STFM με IBM DRIVE 84.900, AMIGA DRIVE εξωτερικό 26.900!! ATARI DRIVE εξωτερικό 27.200!! Πολλές πολλές δόσεις και πολλές εκπλήξεις. Τηλ. 6380411, 6399738, Αιτωλίας 57, Αγ. Παρασκευή.

SOFTWARE

SPECTRUM - AMIGA. Διαθέτω τη μεγαλύτερη συλλογή προγραμμάτων στην Ελλάδα, στις καλύτερες τιμές. Οτιδήποτε ζητήσεις από GAMES, UTILITIES, SEX. Συνεχής ανανέωση από ΑΓΓΛΙΑ. SERGIOS, τηλ. (031) 767555. Σ. Γεωργιάδης, Πλ. Αριστοτέλους 127, Θεσ/νίκη.

"PATRAS AMSTRAD CLUB!" ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΕ ο **ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ AMSTRAD!!! (Κασέτα - Δισκέτα)** Με φιλική εξυπηρέτηση μαζί σας προμηθευόμαστε τα καινούργια διαφημιζόμενα παιχνίδια για όλους τους ΧΟΜΠΙΣΤΕΣ! (Public Domain Software). GAMES FREE... και ακυκλοφόρητα αγγλικών - γαλλικών εταιριών! ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ περιφερειακά, ρουτίνες, hacker-tips, ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ και πληροφορίες για χρήστες Amstrad! Πληροφορίες: "Όμιλος Φίλων Amstrad", Γιαννόπουλος Κωνσταντίνος (και λοιποί), 2η πάροδος, Σατωβριάνδου, Πάτρα. ** CALL (061) 328260, 5:30-8:30 απογεύματα ** ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ UTILITIES ΞΕΝΑ!!! (Nirvana v1.1, Discology v6.0, Hercules II, Maxidos...).

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

AMSTRAD KOSTAS CLUB (KCh)!!! Για να μην ΨΑΧΝΕΤΕ ΑΔΙΚΑ, τηλεφωνήστε μας και θα βρείτε ΟΛΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ και ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (κασέτα ή δισκέτα). ΥΠΕΥΘΥΝΗ, ΦΙΛΙΚΗ και ΓΡΗΓΟΡΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. Δωρεάν και ORIGINAL παιχνίδια στα μέλη. Πληροφορίες: (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ "Για το AMSTRAD KOSTAS CLUB, Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ" AMSTRAD KOSTAS CLUB, Αντωνακόπουλος Κωνσταντίνος.

CORFU'S SOFTWARE 6128. Μεγάλη συλλογή για δισκέτα. Μερικά παιχνίδια: TURBO OUTRUN, KICK OFF, CHASE H.Q., πολλά ADVENTURES με οδηγίες!, GHOSTBUSTERS και πολλά ακόμη. Ενα τηλεφώνημα θα σας πείσει. Γρήγορη εξυπηρέτηση, ΧΑΡΤΕΣ, TIPS, ΟΔΗΓΙΕΣ. Τηλ. 0661-37884. Ακης Ανδρικόπουλος, ΚΕΡΚΥΡΑ, Μιλτιάδη Μαργαρίτη 44, Πάροδος Νο 2.

AMSTRAD'S MAGIC CLUB. Προμηθευόμαστε πάντα τα τελευταία διαφημιζόμενα games της διεθνούς αγοράς του 6128. 15 games επιλογής σας 1.300 δρχ. Κάθε αγορά σας αντιστοι-

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) *Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα*

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

χεί συν 2 games δώρο. Γιώργος Παπάζογλου, Νaταλίας Μελά 4, Θεσσαλονίκη 54646, τηλ. (031) 428810.

AMSTRAD 6128. Ολα τα ακυκλοφόρητα games. Τιμές: 50-350. Εισαγωγή από Γερμανία. Σίγουρο φόρτωμα. Διαρκής ανανέωση. ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ! Θεόδωρος Παπαδόπουλος & Μανώλης Πασχαλίδης. Μαδύτου 58, Νεάπολη, Θεσ/νίκη, τηλ. (031) 540430 & 534635.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Εχετε Commodore; 15 παιχνίδια διαλογής σας, μόνο 1.300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666. Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Α. Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64 - Πουλάω όλη τη συλλογή προγραμμάτων, δισκέτα, λόγω αλλαγής υπολογιστή. Ακόμη, δεκτές ανταλλαγές για AMIGA. Μάνος Παπαχρήστου, Μοσχονησιών 6, τηλ. 9344190.

COMMODORE 64!!! ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΞΑΝΑ!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ!!! ΦΟΒΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ!!! ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! SOFTWARE CLUB!!! ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΝΟΤΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ. 7752240, ΑΓ. ΛΑΥΡΑΣ 30, ΓΟΥΔΙ.

COMMODORE 64 - AMIGA!!! Χιλιάδες παιχνίδια, συνεχής ανανέωση, φιλικές τιμές. Πληροφορίες 2815313 (ΤΑΚΗΣ), 2813714 (ΝΙΚΟΣ). Τ. ΚΑΜΠΑΣ, ΦΥΛΗΣ 62, ΝΕΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ.

COMMODORE - AMIGA. Πουλώ παιχνίδια, κασέτα, δισκέτα, λόγω αλλαγής υπολογιστή, προλάβετε. Πωλείται COMMODORE + DRIVE. ΕΥΚΑΙΡΙΑ. Μιχάλης, τηλ. 4181420. Αννα Πετράκη, Ασκληπιού 100, Πειραιάς.

ΦΙΛΟΙ ΤΗΣ AMIGA, μήπως ψάχνετε μανιωδώς για καινούργια προγράμματα, κοιτάζοντας στο PIXEL ή στα αγγλικά περιοδικά; Αν ναι, τότε η λύση είναι Λούης. Στέλνω και αντικαταβολή. Πάρτε τώρα στο 7221531 Καισαριανή, και (0294) 25939 Ραφήνα. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Καισαριανή.

AMIGA παιχνίδι + δισκέτα 550 δρχ. Επίσης, utilities & προγράμματα & manuals. Hardware DIGI-View Gold 4.0, SuperPics, Genlocks. Κώστας Χαριζάκης, 3252790, Δημητρακοπούλου 41,45 Κουκάκι.

AMIGA! Παιχνίδια 300 δρχ. ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ΑΝΑΝΕΩΣΗ. Ο,τι ψάχνετε για Utilities, προγράμματα & manuals. Επεκτάσεις μνήμης 29.000 δρχ. με ρολόι, DIGIVIEW GOLD 40, SUPERPICS, HARD DISKS A590, MIDI, GENLOCKS. Γιάννης Οικονόμου, (01) 6436954 και (01) 6430903, Ιπποκράτους 146, ΑΘΗΝΑ.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρηση τους.

AMIGA - Επαγγελματικό Software. Ιδιαίτερα μαθήματα. HARDWARE: Επεκτάσεις μνήμης, MIDI, Samplers, Genlocks, Digiview, κάμερες, καλώδια. ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ. 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ (DIGITECH) ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 15, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA 500 - Πωλούνται όλα τα τελευταία παιχνίδια της αγοράς. Κάθε εβδομάδα καινούργιες παραλαβές. Τεράστια συλλογή, γύρω στις 700 δισκέτες με παιχνίδια. Τιμή 500 δρχ. Τηλ. 9823502. Διονύσης, 9835134 Κώστας, 9844948 Χρήστος Δημόπουλος, Ομήρου 28, Νέα Σμύρνη.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES ΓΙΑ AMIGA 500, 330 δρχ. (δισκέτα + GAME). Μοναδική ευκαιρία λόγω ανάγκης. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ κάτω των 30 δισκετών δεν συζητώνται. 2771065, 5-9 μ.μ. ΚΟΙΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΓΧΙΑΛΟΥ 40, ΝΕΑΠΟΛΗ.

AMIGA USERS ΤΩΡΑ ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΓΕΝΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΣΑΣ AMIGA. ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ DRIVES 3,5" COMMODORE - CUMANA - OCEANIC ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ A501 ΚΑΙ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΕΩΣ 2 MB. SAMPLERS DATA SWITCHES ΚΑΛΩΔΙΑ, ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - MOUSEPAD, ΦΙΛΤΡΑ, JOYSTICKS. ΜΙΧ. ΔΡΑΚΟΣ, ΜΑΥΡΟΚΟΡΔΑΤΟΥ 2, ΤΑΥΡΟΣ, ΤΗΛ. 3427601.

AMIGA GAMES! Ολα τα ακυκλοφόρητα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ με συνεχή ανανέωση από εξωτερικό. Τιμή 450 δισκέτα μαζί με πρόγραμμα, και στις 10 δισκέτες 2 δώρο. Τηλ. (0821) 64280. Μανώλης Σηφοδασκαλάκης, Κορακιές - Χανιά.

AMIGA UTILITIES, MIDI PROFESSIONAL EXPANSION RAM ΜΟΝΟ 13.000 δρχ. SAMPLER, GENLOCK, ACCELERATOR. Τηλ. 2475030, ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ, ΝΑΞΟΥ 4, ΛΙΟΣΙΑ.

ST Παιχνίδια και εφαρμογές. Νέες κυκλοφορίες - αντικαταβολές παντού. Τρελές τιμές. Τηλ. (031) 673226. ΒΛΑΣΗΣ ΧΑΤΖΗΣΤΑΥΡΟΥ, Μπελογιάννη - Πεύκα 570, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ATARI: α) 50 δισκέτες για XL/XE (πολλά σπάνια προγράμματα) β) 35 δισκέτες για ST γ) joysticks καινούργια δ) paddle sticks κ.λπ., σε τιμή μεγάλης ευκαιρίας. Τηλ. 7213354, Νέστωρ Λάππας, Τ.Θ. 8556, 10010 ΑΘΗΝΑΙ.

PATRA IBM PC-CLUB. Τεράστια ποικιλία games - utilities - languages - Entertaining - Antivirus. Συνεχής ανανέωση. Δωρεάν κατάλογος σε 5 1/4" και 3 1/2". Δημόπουλος Δημήτρης, Κάτω Αχαΐα Πατρών, Αθανασίου Διάκου 1, Τηλ. 0693-22854 / 23529.

IBM SOFTWARE: Επεξεργαστές κειμένου, spreadsheets, databases, project management, desktop, γλώσσες προγραμματισμού, utilities, graphics, antivirus, μεγάλη συλλογή παιχνιδιών, όλα με manual. Πέτρος - Δήμος, 6846710. Κωνσταντόπουλος Π., Βαλαωρίτου 6 - Αθήνα.

IBM AMERICAN SOFTWARE BANK. Θα βρείτε αυτό που θέλετε. Σε 3 1/2" και 5 1/4". Ακόμη, σε GAMES συνεχής ανανέωση. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Τηλ. ΠΡΩΙ 7754758, ΒΡΑΔΥ 6520061. ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΑΕΤΙΔΕΩΝ 28, ΧΟΛΑΡΓΟΣ.

IBM, AMSTRAD: GAMES, αντιγραφικά, πακέτα. 300 - 600 δρχ. Στα 6, δώρο 2. North n' South, Kick Off. Τηλ. 6834659. ΦΡΕΡΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΛΑΓΚΑΔΙΩΝ 4, ΜΑΡΟΥΣΙ 15125.

IBM Μεγάλη ποικιλία ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - GAMES (τελευταίοι τίτλοι) σε φανταστικές τιμές. ΛΑΜΠΡΟΣ ΤΣΙΓΚΑΣ, ΑΝΩΝΥΜΟΥ 2, Ν. ΙΩΝΙΑ, Τηλ. 2774553.

ΔΙΑΦΟΡΑ

AMIGA - NEWSFLASH. Το πιο ενδιαφέρον και χρήσιμο περιοδικό σε δισκέτα που κυκλοφορεί σ' όλο τον κόσμο. Περιέχει μαθήματα προγραμματισμού σε 6η ASSEMBLY, παιχνίδια - συμβουλές - κριτικές. Utilities - Demos. Συμβουλές για hardware. Test Hardware - Software. Διαφημίσεις - Συνεντεύξεις κ.λπ.

AMSTRAD MODULATOR MP-2. Ελάχιστα μεταχειρισμένο σε άριστη κατάσταση, 8.000 δρχ. Συνδέεται με CPC 6128 και 464. Μετατρέπει την τηλεόρασή σας σε MONITOR! Γιάννης Οικονόμου. 01-6436954, ΑΘΗΝΑ.

ΕΜΠΕΙΡΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ, κάτοχος μεταπτυχιακού διπλώματος, παραδίδει μαθήματα υπολογιστών με χρήση ιδιόκτητου υπολογιστή. Πληροφ. Γιάννης Κόλιας. Τηλ. 8958248, 8-10 βράδυ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SEGA MASTER SYSTEM + 10 παι-

ΠΡΟΣΟΧΗ

GAMES
COPIED ON THE
23/8/89

ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ ΣΤΕΙΛΕΙ ΦΥΛΑΚΗ

Αν πειρατεύεις προγράμματα
παραβιάζεις τον νόμο.
Οι παραβάτες διώκονται ποινικά.



Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΔΙΩΚΕΤΑΙ ΠΟΙΝΙΚΑ

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY
ELSPA
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.

χνίδια + joystick. Τα παιχνίδια δίνονται και ξεχωριστά. Καταπληκτική τιμή. Τηλ. 8827391, ΠΑΝΤΕΛΗΣ.

ΓΡΑΦΙΚΑ. Σχεδιάζεις εικόνες επαγγελματικού επιπέδου σε ATARI ST; Σε χρειαζόμαστε για μεγάλη παραγωγή. ΚΩΣΤΑΣ 4523369.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ 2ο drive 3,5" για AMIGA χρησιμοποιημένο μόνο 10 μέρες, λόγω αλλαγής υπολογιστή. Τηλ. 2820413, Μιχάλης.

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ AMIGA 500 + ρολόι, άριστη ποιότητα κατασκευής. Τιμή προσφοράς 24.000!!! (δωρεάν ταχυδρομικά - περιορισμένος αριθμός)!! Mail Order: 6394946.

ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ - ΧΑΡΤΙ ΜΗΧ/ΚΟ, ΤΙΜΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ. ΚΑΙ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΤΗΛ. 3427601 - 3475448, ΜΑΥΡΟΚΟΡΔΑΤΟΥ 2, ΤΑΥΡΟΣ - ΑΘΗΝΑ. APOLLON COMPUTERS.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - πωλήσεις - αγορές υπολογιστών περιφερειακών. Εκτυπωτές, monitors, drives, σκληροί δίσκοι, μνήμες, δισκέτες, joysticks, καλώδια. Αποστέλλονται στην επαρχία, ΦΘΗΝΟ SERVICE, υποστήριξη, αξιοπιστία. Χρήστος, Τηλ. 5989701.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

α) ΓΡΑΦΕΙΟ - ΕΠΙΠΛΟ ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ - ΧΩΡΑΕΙ 1 ST ή AMIGA, 2 μόνιτορς & εκτυπωτής: 33.000 δρχ., β) 14 τόμοι "UNDERSTANDING COMPUTERS" των TIME/LIFE (στα αγγλικά): 50.000 δρχ., γ) ΠΛΗΡΕΣ σετ "ATARI USER" (1-43): 30.000 δρχ. & 15 τεύχη ST USER, Τηλ. 7213354.

AMIGA. Κατασκευάζουμε MIDI SAMPLER. ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ Α501 προγράμματα. Ιδιαίτερα μαθήματα χειρισμού - προγραμματισμού. Τηλ. 6610714.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ, προγραμματιστής - αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες προγραμματισμού - Λειτουργικά Συστήματα (DOS κ.λπ.). Αποστόλης, Τηλ. 8659488.

ΜΟΤΟΣΙΚΛΕΤΑ HONDA MVX 250F. Μηχανή αστέρι, δουλεμένη προσεκτικά. Εχει κάνει 15.000 Km και είναι σε πολύ καλή κατάσταση. Εγγύηση για μεγάλα γκάζια και συγκινήσεις μετά τα games σας. Το καλοκαίρι είναι εδώ και οι δρόμοι περιμένουν. Τιμή 350.000, Τηλ. 9238672-5, Αντώνης.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ ΕΛΚΕΠΑ παραδίδει ιδιαίτερα μαθήματα Μαθηματικών, Εισαγωγής στους Υπολογιστές και τα PCs, γλώσσες προγραμματισμού, MS-DOS, χρήση γνωστών πακέτων (Lotus, dBase, επεξεργασία κειμένου κ.λπ.). Καλοκαιρινά εντατικά τμήματα. Τηλ.: 68.10.747, κ. Γιώργος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ θερμικό τηλεκατευθυνόμενο buggy 4x4 με μηχανή OPS competition pro (τελική 120 Km) με τηλεκατεύθυνση, starter, κ.λπ. Σχεδόν αχρησιμοποίητο. Έτοιμο για αγώνες. Πωλείται με πολλά έξτρα 100.000. Τηλ. 9238672-5 (9-5π.μ.), Τάσος (Ατελιέ).



ΠΡΩΤΗ · ΜΟΥΣΙΚΗ · ΕΠΙΛΟΓΗ

HAND-HELD CONSOLES

GAME SOFTWARE

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

ΔΩΡΑ

HAPPENINGS

ΜΟΥΣΙΚΗ

The 1st and the Best

PIXEL / High-Tech Boutique



Pixel Super College

Σινιέ και Pixel!!
Οι δικές σας Super College. Για χαρούμενο, σπορ ντύσιμο. Βουτήξτε στα χρώματα των Pixel College, μπλε, πράσινο, κίτρινο, γκρι... Αν η επιλογή είναι δύσκολη, τότε προτιμήστε μία από κάθε χρώμα.



ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL

Ηρθε η ώρα για την εκδρομή και φυσικά θα πάρετε κάποια πράγματα μαζί σας. Αφού λοιπόν συγκεντρώσατε γύρω στους ...τρεις τόνους από τα απολύτως απαραίτητα, θα πρέπει με κάποιον τρόπο να τα κουβαλήσετε. Πώς; Εμείς έχουμε την λύση, η οποία λέγεται τσάντες PIXEL. Μια τσάντα κομψή μεν, ευρύχωρη δε, με άλλα λόγια ό,τι ακριβώς πρέπει! Αν όμως τα χέρια σας διαμαρτύρονται πιο εύκολα από την πλάτη, τότε μάλλον σας χρειάζεται το σακίδιο PIXEL. Λοιπόν τι λέτε; Δεν σας χρειάζεται μια τσάντα;



Pixel Data Bank

Χίλιες και μία δυνατότητες! Ενα μοντέλο High-Tech για απαιτητικούς.Το DC-810 διαθέτει ξυπνητήρι, ώρα, λεπτά, ημερομηνία,calculator, δυνατότητα για κωδικούς ασφαλείας και 100 καταχωρήσεις.Κάθε καταχώρηση μπορεί να έχει 8 αλφαριθμητικούς χαρακτήρες και άλλους 12 αριθμούς, σύνολο 36. Και άλλες πολλές δυνατότητες που το κάνουν αναντικατάστατο.



Pixel Ring

Μετρήστε τη γροθιά σας σε μία επικίνδυνη αναμέτρηση.
Μπορείτε να "χτυπήσετε" τον πρωταθλητή;
Δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε με ένα γερό uppercut ή ένα καλοζυγισμένο δεξί χτύπημα.
Πατήστε σταθερά στο ρινγκ και αντιμετωπίστε το μεγάλο Sugar Ray.



Pixelscope

Αναχώρηση από τη Γη.
Ενα τηλεσκόπιο που σας βάζει σε τροχιά για ένα συναρπαστικό ταξίδι στο διάστημα.
Μπορείτε ακόμα να ψάξετε για το τυχερό σας άστρο και να δείτε το χαμόγελο του φεγγαράνθρωπου.
Πιο επιστημονικά ... παρατηρήστε τα ουράνια φαινόμενα ως άλλοι Γαλιλαίοι.



Mr D.J. Pixel

Το στόμα του κινείται και είναι τόσο εκφραστικό... και η ερμηνεία του ανεπανάληπτη.
Η μικροκαμωμένη φιγούρα του, ιδιαίτερα διασκεδαστική.
Σας κρατά συντροφιά, μιλάει, τραγουδάει, σας ψιθυρίζει, είναι πια ο προσωπικός σας D.J.
Μα ναι! είναι μοναδικός, δεν θα μπορέσετε να τον αλλάξετε με κανένα άλλο ραδιόφωνο.



Pixel Astroflipper

Στην αγωνιώδη ατμόσφαιρα του "Πόλεμου των Άστρων"
Η μπίλια στροβιλίζεται με δύναμη κομήτη ανάμεσα σε κρατήρες, σήραγγες και μαγνητικά πεδία.
Οι ήχοι είναι εκκωφαντικοί.
Με στόχο το High Score, χτυπήστε ψύχραιμα και αναδειχθείτε ο shooting star των Astroflippers.
Και προσοχή μή "φλιπάρετε"!



Batman

Το νέο ηλεκτρονικό LCD Video Game δεν χρειάζεται συστάσεις. Ο Batman είναι πια ο ήρωάς μας! Οι περιπέτειες στο Gotham συνεχίζονται με την ίδια ένταση. Μην τις χάσετε!!!



Pixelομπιλιάρδο

Το «χρώμα του χρήματος» ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ένα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια, τώρα σε ειδική «μίνι» έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!

ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΩΡΕΣ

Μην ξεχνάτε, το καλοκαίρι έρχεται... Διασκεδάστε κάτω από τον καυτό ήλιο. Αν πάλι δεν αντέξετε, δοκιμάστε στο σεληνόφως. Τα προϊόντα Pixel είναι δοκιμασμένα και αντέχουν σε όλες τις συνθήκες.

Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσοτητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
PIXEL ΜΠΙΛΙΑΡΔΑ			
Junior (100x53x14 cm)		28.500	
Senior (127x68x14 cm)		39.600	
Senior (127x68x75.5 cm)		55.500	
Pixel Scope		4.850	
Pixel Astroflipper		28.900	
Pixel Ring		22.000	
Mr D.J. Pixel		9.500	
Batman προϊόν του μήνα		**18.900**	
PIXEL SUPER COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΚΙΤΡΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΓΚΡΙ. Mαλα Mαλα Mαλα Mαλα		3.500	
ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL			
Σακίδιο		5.900	
Σακ-Βουαγιάζ		7.200	
Pixel Data Bank		9.600	
		ΣΥΝΟΛΟ	________ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης: 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολη τα παραπανω αντικειμενα. Αν δεν μεινω ικανοποιημένος από την αγορα μου μπορω να επιστρεψω **εντός δέκα ημερών** το προιον και θα επιστραφει εξ ολοκληρου το ποσον που κατεβαλα. Τα ταχυδρομικα έξοδα επιστροφης βαραινουν εμενα*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

****Στις τιμές συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.***

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

Το PIXEL δημιούργησε αυτές τις σελίδες, ξεκινώντας μια περιπλάνηση στα βάθη της εικόνας. Θα διαπιστώσετε ότι η ξενάγησή σας είναι μια μυστηριώδης περιπέτεια γεμάτη φωτεινές τρισδιάστατες απεικονίσεις.
Ίσως στην πορεία του ταξιδιού αναρωτηθείτε αν αυτό που βλέπετε είναι αλήθεια ή φαντασίωση... Η Ολογραφία όμως είναι πια γεγονός και για την Ελλάδα.
Εσείς μπορείτε να αποκτήσετε ένα "σουβενίρ" από την τεχνολογία του Αύριο.
Εμείς σας δίνουμε την ευκαιρία να δημιουργήσετε μια συναρπαστική συλλογή laser. Μπορείτε να έχετε πραγματική αίσθηση του βάθους σε μια φωτογραφική πλάκα χωρίς εφέ, τρυκ ή ειδικά γυαλιά, απλά, μόνο με το φως.
Σε ειδικό επιστημονικό εργαστήριο, το αντικείμενο που θα "ολογραφηθεί" λούζεται από μια ή περισσότερες δέσμες ακτίνων laser. Οι "οπτικές πληροφορίες" που μεταφέρονται από τις δέσμες αποτυπώνονται στη φωτογραφική πλάκα που, όταν εμφανιστεί, θα δείχνει το ολογραφημένο αντικείμενο από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Όσο περισσότερες δέσμες laser χρησιμοποιηθούν, τόσο πιο καθαρά τρισδιάστατη θα είναι η Ολογραφία, και η αίσθηση του βάθους μαγευτική.
Περιπλανηθείτε λοιπόν στα βάθη της Εικόνας, στη μαγεία των τριών διαστάσεων και των ιριδισμών.









1021.10 Jack in the box , Ολογραφία σε φιλμ (εκπομπής) κινούμενη εικόνα (203mm x 254mm)
6.200 δρχ.

1020.2 Βελάκια (Darts), Ολογραφία σε φιλμ (εκπομπής) (127mm x 178mm)
2.380 δρχ.

1020.7 Ασημένιο Δολάριο, Ολογραφία σε φιλμ (εκπομπής) κινούμενη εικόνα (127mm x 178mm)
2.380 δρχ.

ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ BY MAIL



1002 Αυτοκόλλητες Ολογραφίες μικρές 2D/3D, 9 σχέδια/σειρά
290 δρχ.
- .1 Ορίζοντες
- .2 Διάστημα
- .3 Τρόμου
- .d Δεινόσαυροι



1019 Αυτοκόλλητες Ολογραφίες Μεγάλες 2D/3D ή 3D,
1.180 δρχ.
- .1 Ζώα 2D/ 3D
- .2 Γρανάζια 3D
- .3 Τρόμου 2D/ 3D
- .5 Διάστημα 2D/ 3D

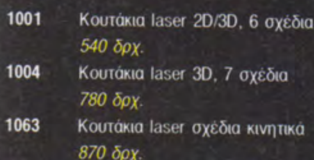


1012 Αυτοκόλλητες ολογραφίες, 3D
600 δρχ.
- .1 Ελατήριο
- .2 Ναυτίλος
- .4 Διαστημόπλοιο
- .8 Κρόνος
- .9 Νεκροκεφαλή
- .12 Τσιπάκι
- .17 Αετός

1015 Αυτοκόλλητες Ολογραφίες μικρές 3D,
440 δρχ.
- .1 Μάτι
- .2 Υδρόγειος
- .3 Γάτα
- .5 Λιοντάρι
- .m Τουταγχαμών



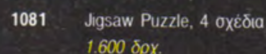
1012M Αυτοκόλλητες Ολογραφίες 3D
770 δρχ.
- .1 Πύργος του Άιφελ
- .2 Άγαλμα Ελευθερίας
- .3 Αστέρι
- .X Σαξοφωνίστας



1001 Κουτάκια laser 2D/3D, 6 σχέδια
540 δρχ.

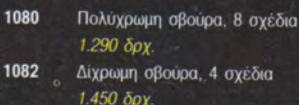
1004 Κουτάκια laser 3D, 7 σχέδια
780 δρχ.

1063 Κουτάκια laser σχέδια κινητικά
870 δρχ.



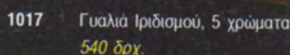
1081 Jigsaw Puzzle, 4 σχέδια
1.600 δρχ.



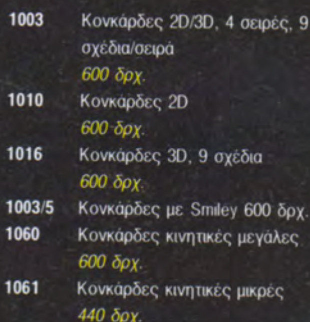


1080 Πολύχρωμη σβούρα, 8 σχέδια
1.290 δρχ.

1082 Δίχρωμη σβούρα, 4 σχέδια
1.450 δρχ.



1017 Γυαλιά Ιριδισμού, 5 χρώματα
540 δρχ.



1003 Κονκάρδες 2D/3D, 4 σειρές, 9 σχέδια/σειρά
600 δρχ.

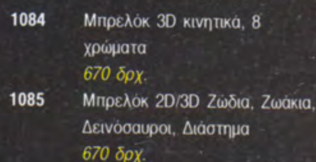
1010 Κονκάρδες 2D
600 δρχ.

1016 Κονκάρδες 3D, 9 σχέδια
600 δρχ.

1003/5 Κονκάρδες με Smiley 600 δρχ.

1060 Κονκάρδες κινητικές μεγάλες
600 δρχ.

1061 Κονκάρδες κινητικές μικρές
440 δρχ.



1084 Μπρελόκ 3D κινητικά, 8 χρώματα
670 δρχ.

1085 Μπρελόκ 2D/3D Ζώδια, Ζωάκια, Δεινόσαυροι, Διάστημα
670 δρχ.

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
		ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΤΕΛΗ		400 δρχ.
			ΣΥΝΟΛΟ	_______ δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής 20 μέρες.

Ονοματεπώνυμο ____________

Διεύθυνση ____________ Τ.Κ. ______

Πόλη ____________ Τηλ. ____________

Σας αποστέλλω ταχυδρ. επιταγή No ____________ με το ποσό που αντιαποκρίνεται στην αξία της αγοράς μου.
Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ BY MAIL)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΕΝΑΣ ΑΛΛΑ ROCK

Οι ανεξάρτητοι, οι ασυμβίβαστοι, οι επαναστατημένοι
οι ελεύθεροι, οι ερωτευμένοι,
οι σκεπτόμενοι, οι νέοι
ακούνε ROCK!
Το ROCK είναι ένα και ΕΝΑΣ ο Σταθμός του,
ο ROCK FM στους 96,8!

ROCK FM
ΔΥΝΑΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ 96,8

odeon Advertising

HITPACK 13





ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

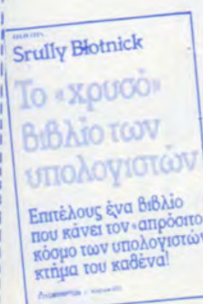
Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο ______ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικο οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2.



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

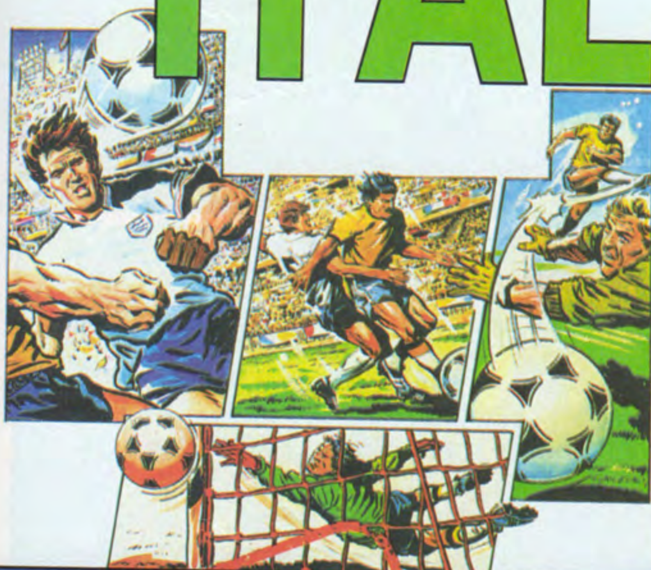
ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520



παίξτε ITALIA '90 και κερδίστε 10 SUPER JOYSTICKS



Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

Αυτό το καλοκαίρι μπορείτε να πάτε στην Ιταλία και να παρακολουθήσετε από κοντά τα παιχνίδια του Μουντιάλ. Εναλλακτικά, μπορείτε να καθήσετε στο σπίτι σας, να δείτε τα παιχνίδια από την τηλεόραση και να παίζετε Italia '90, το καινούργιο ποδοσφαιράκι της Virgin/ Mastertronic. Αν επιλέξετε τη δεύτερη λύση, θα έχετε την ευκαιρία να πάρετε εσείς το κύπελλο (όσον αφορά το Italia '90 βέβαια), και να συμμετάσχετε στο Διαγωνισμό των Gamers. Το να κατακτήσετε το κύπελλο δεν είναι εύκολο, αφού οι αντίπαλες επιθέσεις δεν αστειεύονται, αλλά η διαδικασία συμμετοχής στο διαγωνισμό είναι - όπως πάντα - απλή.

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Είτε είστε ενθουσιασμένοι από την απόδοση της ομάδας σας, είτε στενοχωρημένοι από την έκβαση του αγώνα, μπορείτε να συμπληρώσετε το κουπόνι του διαγωνισμού. Απλά σημειώστε ένα Χ στο τετραγωνάκι της απάντησης που νομίζετε πως είναι σωστή. Μετά είναι καλό να κόψετε το κουπόνι και να μας το στείλετε μέχρι τις 20 Ιουνίου. Η στήλη "Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια" θα ανακηρύξει τους νικητές, δηλαδή αυτούς τους οποίους ευνόησε η κλήρωση.

ΤΑ ΔΩΡΑ

Αυτή τη φορά οι κακοί των παιχνιδιών την έχουν άσχημα, αφού οι 10 τυχεροί θα κερδίσουν από ένα joystick. Τα δέκα ονόματα θα βγούν με κλήρωση μέσα από τα κουπόνια που θα έχουν σωστές απαντήσεις. Τα joystikcks είναι ειδικά μελετημένα για άριστες επιδόσεις στα shoot' em ups και αεροδυναμικό design. Τα joysticks είνια προσφορά της Greek Software (Πριγκηπονήσων 28, τηλ. 64.43.759).

ITALIA '90

(Συμπληρώστε με ένα Χ το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή)

Οι ερωτήσεις του Διαγωνισμού

Σε ποιο γύρο αντιμετωπίζετε τη Σοβιετική Ένωση;

α) Στον πρώτο ☐ β) Στο δεύτερο ☐ γ) Στον ημιτελικό ☐

Με πόσους παίκτες παρατάσσεται κάθε ομάδα στο γήπεδο;

α) 7 ☐ β) 8 ☐ γ)11 ☐

Τι συμβαίνει αν η κανονική διάρκεια του αγώνα τελειώσει με ισόπαλο αποτέλεσμα;

α) Χτυπάτε πέναλντι ☐ β) Υπάρχει ένα είδος παράτασης ☐

γ) Ο αγώνας λήγει οριστικά ☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:________ ΗΛΙΚΙΑ:____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:______ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ:______

Στείλτε μας το σύμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ARCADE

TOKI





Ο Toki και η Miho ήταν ένα πολύ ευτυχισμένο ζευγάρι, που ζούσε ήσυχα τη ζωή του σε ένα όμορφο μέρος. Και λέμε "ήταν", γιατί τα πράγματα άλλαξαν από τη μέρα που ο μάγος Bashtar πέρασε από το μέρος που έμεναν οι ήρωές μας. Ο Bashtar λοιπόν έμεινε έκπληκτος από την ομορφιά της Miho, κι έτσι με ένα ξόρκι εμφάνισε ένα χέρι που την άρπαξε και τη μετέφερε στην κατοικία του Bashtar, όπου και τη φυλάκισε. Οταν ο Toki θέλησε να ζητήσει εξηγήσεις, εισέπραξε την ενέργεια ενός δεύτερου ξορκιού που τον μεταμόρφωσε σε μαϊμουδάκι. Ετσι είναι αυτά τα πράγματι: Όποιος ξέρει πέντε ξόρκια τα αμολάει και όποιον πάρει ο Χάρος.

Οπως καταλαβαίνετε, ο Toki δεν ενθουσιάστηκε από το καινούριο του look, ούτε από το ότι ο Bashtar απήγαγε τη σύντροφό του, κι έτσι αποφάσισε να σκοτώσει τον κακό μάγο, ώστε να ξαναπάρει την κανονική του μορφή και να ελευθερώσει τη Miho.

Για να σκοτώσει τον Bashtar όμως, πρέπει πρώτα να τον βρει, πράγμα που

CRUDE BUSTERS





Εικοστός πρώτος αιώνας. Μετά από έναν πυρηνικό πόλεμο, η Νέα Υόρκη έχει καταστραφεί εντελώς. Κι ενώ οι επιζήσαντες πολίτες προσπαθούν να ανασυγκροτήσουν την πόλη τους, μια ομάδα κακοποιών, ονόματι Big Valley αποφασίζει ότι πρέπει να πάρει τον έλεγχο της πόλης, ώστε οι δουλειές της να γίνουν πιο προσοδοφόρες. Κι αυτό ακριβώς γίνεται. Η κεντρική διοίκηση της χώρας όμως δεν μπορεί να αφήσει την κατάσταση αυτή να συνεχιστεί. Και μια και στρατός δεν υπάρχει, λόγω του πολέμου που προηγήθηκε, αποφασίσθηκε να σταλούν δύο αρκετά σωματώδεις νεαροί, με σκοπό να διαλύσουν τη Big Valley και να επαναφέρουν την τάξη στη Νέα Υόρκη.

Οπως εύκολα καταλαβαίνει κανείς, το Crude Busters είναι ένα ακόμη beat 'em up, άλλο ένα παιχνίδι δηλαδή όπου ξυλοκοπάτε όποιους βρεθούν μπροστά σας. Προχωράτε από αριστερά προς τα δεξιά, μόνος ή με τη συνοδεία κάποιου φίλους σας,





συνεπάγεται το πέρασμα μέσα από έξι εντελώς αφιλόξενες πίστες, γεμάτες εχθρικά όντα, παγίδες και κακοτοπιές. Για να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες, ο Toki πρέπει να χρησιμοποιήσει την ικανότητά του να πετάει φωτιές από το στόμα του και να κατακεραυνώνει έτσι τους εχθρούς του.

Στο δρόμο μάλιστα μπορεί να συλλέξει και bonus icons, που αυξάνουν την ισχύ των πυροβολισμών του. Αρκετούς εχθρούς ο Toki μπορεί να τους εξοντώσει με το να... χοροπηδάει πάνω στο κεφάλι τους. Η τεχνική αυτή είναι πολύ χρήσιμη για να φτάνετε απομακρυσμένα bonus icons, και απολύτως απαραίτητη για να εξοντώσετε το μεγάλο κακό στο τέλος της πρώτης πίστας, δείχνοντας στον Bashtar τι πρόκειται να πάθει.

Το Toki διαθέτει πολύ όμορφα γραφικά και μεγάλη ποικιλία από καλοσχεδιασμένα sprites με υπέροχο animation. Το κύριο sprite του παιχνιδιού μπορεί να εκτελέσει σχεδόν οποιαδήποτε κίνηση, ενώ όταν χάνετε μια ζωή από χτύπημα αντιπάλου, το βλέπετε να φέρνει τα χέρια του στο μέρος που χτυπήθηκε. Ο ήχος θα μπορούσε να βελτιωθεί, αν και τα ηχητικά εφέ που υπάρχουν είναι αρκετά καλά και βοηθάνε το παιχνίδι.

Τέλος, το Toki παίζεται πολύ ευχάριστα, αν και σε ορισμένα σημεία θα υποβάλει τα νεύρα σας σε σκληρή δοκιμασία.





και σκοπός σας είναι να περάσετε όλες τις πίστες του παιχνιδιού, χωρίς να τελειώσουν οι ζωές σας. Για να χειριστείτε τον ήρωά σας, έχετε στη διάθεσή σας ένα μοχλό και τρία κουμπιά. Ο μοχλός έχει προφανή λειτουργία, ενώ τα κουμπιά χρησιμοποιούνται για να κάνετε άλματα και να μοιράζετε γροθιές και κλωτσιές. Μπορείτε επίσης να αρπάξετε τους αντιπάλους σας, να τους σηκώσετε ψηλά στον αέρα και να τους πετάξετε πάλι με δύναμη κάτω ή, κατά προτίμηση, πάνω σε άλλους αντιπάλους. Μπορείτε, τέλος, να πάρετε αντικείμενα από το δρόμο και να τα εκσφενδονίσετε εναντίον των αντιπάλων σας ή να τα χρησιμοποιήσετε σαν ρόπαλα, ανάλογα με το αντικείμενο.

Το Crude Busters δεν έχει και πολλά να προσθέσει στα όσα ήδη έχουμε δει στα beat 'em ups που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα. Αρκετά καλά και πολύχρωμα γραφικά που σκρολάρουν ομαλά, μεγάλα sprites, των οποίων όμως το animation θα μπορούσε να ήταν καλύτερο, καλός ήχος με αρκετά sampled εφέ και αρκετά καλό gameplay, που το έχουμε ξαναδεί όμως σε ουκ ολίγες εκδόσεις. Συνιστάται ανεπιφύλακτα στους φίλους των beat 'em ups, αλλά ακόμη και αν δεν ανήκετε σ' αυτή την κατηγορία, ίσως το βρείτε ενδιαφέρον.

HIGH TECHNOLOGY



HIGH TECHNOLOGY



ΠΟΛΥΓΛΩΣΣΟΣ ΔΙΕΡΜΗΝΕΑΣ

Ο interpreter είναι ένας ηλεκτρονικός μεταφραστής, που μιλά 5 γλώσσες: Αγγλικά, γαλλικά, ισπανικά, γερμανικά και ιταλικά. Η φωνή που διαθέτει είναι αρκετά ικανοποιητική και στις 5 γλώσσες. Με ένα σύνολο 65.000 φράσεων, 10.500 λέξεων, επιλογή εκμάθησης τυχαίων λέξεων, επιλογή συνώνυμων και οθόνη 22 χαρακτήρων, αποτελεί σίγουρα μια αξιόλογη περίπτωση, αφού η τιμή του στην Αγγλία δεν ξεπερνά τις 34.000 δρχ. THE INTERNATIONAL BUYERS GUIDE, EUROWAY BUSINESS PARK, SWINDON SN5 8SN.

ΒΑΡΥ ΠΥΡΟΒΟΛΙΚΟ

Μετά τα πέτρινα ρολόγια, τώρα και πέτρινα τηλέφωνα. Το αστείο με τα τηλέφωνα αυτά είναι ότι διαθέτουν προγραμματισμένα εφέ, που περιέχουν φωνές πλήθους, γέλια, κραυγές κ.ά. Ξαφνιάστε λοιπόν τους φίλους σας, βάζοντάς τους να ακούσουν ένα σατανικό γέλιο απ' το τηλέφωνο... Τιμή 12.000 δρχ. FUN PRODUCTS, BERKELEY CA, 415-540-0334.

COMPUTER ΣΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Το Whistler είναι ένα Travel computer που διαθέτει πάνω από 30.000 θέσεις - για όλων των ειδών τις πληροφορίες - στη μνήμη του. Αποθηκεύστε λοιπόν πληροφορίες για το δρόμο, για τα πρατήρια βενζίνης, ή τέλος πάντων για ό,τι άλλο φανταστείτε. Η τιμή του είναι 16.000 δρχ.
WHISTLER, WESTFORD MA, 800-531-0004.





HIGH TECHNOLOGY

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

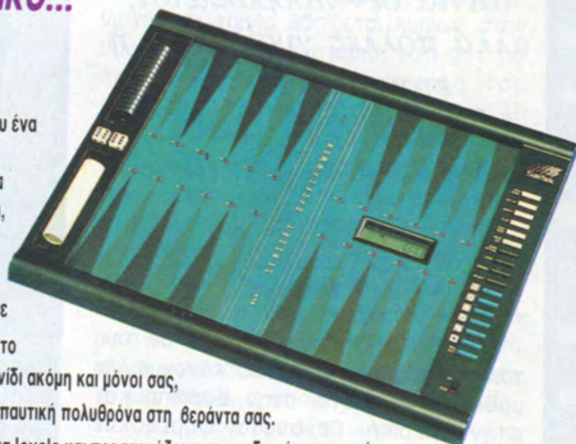


ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ...

Ενα ιδανικό calculator για όσους δίνουν εξετάσεις αυτή την περίοδο, είναι το Casio fx-8500 G. Δίνει τη δυνατότητα για 255 λειτουργίες, στις οποίες περιλαμβάνονται γραφικές παραστάσεις, δυνατότητα διαχείρισης της μνήμης, σύνδεση με εκτυπωτή και διάφορα άλλα. Για περισσότερες όμως πληροφορίες απευθυνθείτε στην ΕΛ.ΜΗ. Α.Ε., Χαρ. Τρικούπη 22, τηλ. 3643811. Τιμή 34.700 δρχ.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ... ΤΑΒΛΙ

Να λοιπόν που ένα από τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια στην Ελλάδα, το τάβλι, κυκλοφορεί και σε ηλεκτρονική έκδοση. Ετσι, μπορείτε πια να απολαμβάνετε το αγαπημένο σας παιχνίδι ακόμη και μόνοι σας, καθισμένοι σε μια αναπαυτική πολυθρόνα στη βεράντα σας. Διαθέτει 9 ρυθμιζόμενα levels και προσαρμόζεται στους δικούς σας κανόνες. GREEK SOFTWARE, Πριγκιπονήσων 28, τηλ. 6443759.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ ΤΟΥ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

Στο ρυθμό των μικρών και φορητών Video/TV και η Panasonic. Η οθόνη είναι έγχρωμη,υγρών κρυστάλλων,τεσσάρων ιντσών, ενώ το Video είναι πλήρες και μάλιστα full-size. Το πακέτο στην Αμερική κοστίζει περίπου 300.000 δρχ., ενώ στην Ελλάδα είναι αμφίβολο αν θα έρθει.



Cine

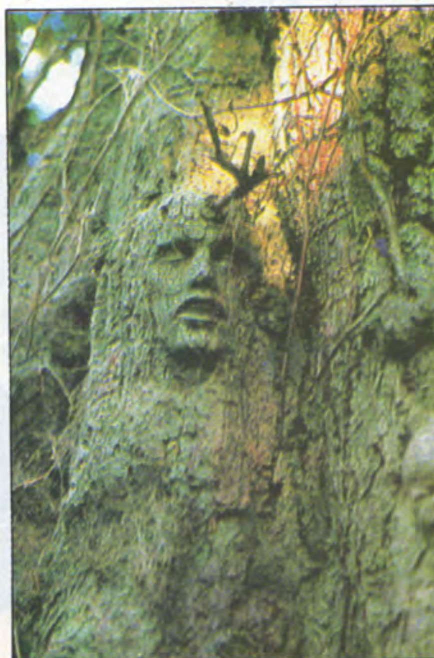
Το Cine review επανέρχεται δριμύτερο, φίλες και φίλοι των σκοτεινών αιθουσών με το μεγάλο λευκό πανί. Η εποχή αυτή, ξέρετε, είναι η πιο "πονηρή". Καμιά ταινία δεν προβάλλεται, αλλά πολλές γυρίζονται ή ετοιμάζονται να προβληθούν. Ποιες; Διαβάστε προσεκτικά:



του Γ. Κυπαρίσση

Προτού ξεκινήσουμε λοιπόν με την ταινία του μήνα, καλά θα κάνουμε να μάθουμε τι γίνεται στην Ευρώπη και στην Αμερική. Γεγονότα, φήμες και πολλά σχόλια κυκλοφορούν στην ατμόσφαιρα, και να πώς έχουν τα πράγματα:

- Ο Κώστας μάλλον με πρόλαβε: Πράγματι, ο "Robocop II" είναι γεγονός. Τα γυρίσματα τελειώνουν (μπορεί και να έχουν τελειώσει όταν κυκλοφορήσει το περιοδικό) και η ταινία θα αρχίσει να προβάλλεται μέσα στο καλοκαίρι. Η είδηση ότι γυρίζεται η συνέχεια του υπεραστυνόμου μας άφησε άφωνους, απλά γιατί οι υπεύθυνοι της ταινίας είχαν ορκιστεί να μην ασχοληθούν με συνέχειες. Ομως κάτι η μεγάλη επιτυχία, κάτι η λαική απαίτηση, και οι όρκοι ξεχάστηκαν. Μην ξεχνάμε ότι ο Robocop δεν έσπασε μόνο ταμεία, αλλά έγινε computer game, τηλεοπτική σειρά, αυτοκόλλητα και κουτιά αποθήκευσης των σάντουιτς! Η νέα ταινία προβλέπεται να μη διαφέρει σημαντικά από την προηγούμενη όσον αφορά τους πρωταγωνιστές, μια και όλοι συγκεντρώθηκαν ξανά: Η πιστή σύντροφος του Robocop, Lewis, ο κακός διευθυντής της OMNI Products, ενώ "αναστήθηκε" ο φιλόδοξος υποδιευθυντής Johnson. Επίσης συμμετέχει και το απερίγραπτο μεταλλικό θηρίο ED-209 (θυμάστε που είχε ένα bug στο software και δεν αναγνώριζε τη φωνή του αφέντη του; Ο καημένος...). Επίσης το κουστούμι του ανθρώπου-ρομπότ βελτιώθηκε λίγο και έγινε πιο "αεροδυναμικό" στη σχεδίαση



(και πιο άνετο. Ο P. Weller δεν χρειάζεται πια τρεις ώρες για να το φορέσει και να το βγάλει!). Ομως μόνο αυτά παραμένουν ίδια. Κατά τα άλλα έχουμε σημαντικές αλλαγές: Σκηνοθέτης έχει αναλάβει ο Irvin Kerschner, ο σκηνοθέτης του "Πολέμου των Αστρων Νο ΙΙ". Τα εφέ ετοιμάζει ο σκηνοθέτης της "Μύγας ΙΙ", ενώ και οι κακοί είναι καινούργιοι και περισσότεροι από πριν (μεταξύ μας ο Robocop δεν άφησε και κανέναν, οπότε καινούργιοι θα ήταν σίγουρα...). Η ιστορία; Η ταινία ξεκινά με την πόλη του Ντιτρόιτ να περνά τη μεγαλύτερη κρίση της. Η διεφθαρμένη κυβέρνηση έχει ξεπουλήσει τα πάντα στην πανίσχυρη OMNI. Ναρκωτικά και συμμορίες είναι μόνιμοι κάτοικοι σε κάθε γωνιά του δρόμου. Μέσα στα σχέδια της OMNI είναι και η μεταμόρφωση της πόλης σε ένα είδος κλειστού επίγειου παραδείσου για τους πολύ πλούσιους αυτής της γης. Ο αστυνόμος Murphy θα έχει να αντιμετωπίσει για μια ακόμη φορά πολυάριθμους εχθρούς, φανερούς και κρυφούς, ακόμη και επιστήμονες που θα προσπαθήσουν να τον ξαναπρογραμματίσουν με πιο "ακίνδυνες" εντολές. Ομως οι δυνάμεις του Robocop II είναι πολύ μεγαλύτερες: Κι-

Review



νείται με πυρηνική ενέργεια και τα οπλικά του συστήματα δεν αφήνουν να φτάσει κοντά του ούτε έντομο. Η μάχη προβλέπεται απίθανη, αλλά όχι τόσο βίαιη όσο την πρώτη φορά. Ο Irvin Kerschner είναι γνωστό ότι μισεί την υπερβολική βία, αντίθετα με τον πρώτο σκηνοθέτη Paul Verhoefen. Αυτά "εν ολίγοις", και πάμε γρήγορα στην εκλεκτή ταινία του μήνα:

ΤΙΤΛΟΣ: THE GUARDIAN

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: JENNY SEAGROVE, DWIER BROWN

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: WILLIAM FRIEDKIN

Ζητώ συγγνώμη που ο τίτλος της ταινίας είναι στα αγγλικά, αλλά η ταινία δεν έχει έρθει ακόμη στην Ελλάδα, και δεν υπάρχει ακόμη ο τίτλος στα ελληνικά. Πάντως, η ταινία βασίζεται σε ένα πολύ γνωστό μυθιστόρημα, και η ιστορία είναι πολύ περιπετειώδης. Η μάλλον, για να ακριβολογούμε, δεν έχει περιπέτεια σε μεγάλες δόσεις, αλλά μάλλον αγωνία. Η ταινία, βλέπετε, είναι ένα θρίλερ. Ψυχραιμία: Δεν πρόκειται για κανένα από τα γνωστά θρίλερ, όπου το αίμα είναι ο βασικός πρωταγωνιστής. Η ταινία βασίζεται κυρίως στην υπόθεση και στο μυστήριο, κάτι σαν τις παλιές ασπρόμαυρες ταινίες του Hitchcock. Οσο για τα εφέ της είναι λίγα, αλλά καλά. Η υπόθεση του "The Guardian" είναι αρκετά απλή: Μια νέα γυναίκα έχει σαν βασικό της επάγγελμα να φροντίζει μωρά. Η ιστορία μας αρχίζει όταν η babysitter αναλαμβάνει το μικρό μωρό μιας νέας οικογένειας. Σε λίγο ανακαλύπτουμε όλοι το μεγάλο μυστικό: Η πολύ συμπαθητική (κατά τα άλλα) νταντά είναι στην πραγματικότητα μια ιέρεια, η οποία έχει σαν μοναδικό σκοπό να θυσιάζει μωρά στο κακό πνεύμα ενός γιγάντιου ζωντανού δέντρου. Το κακό είναι ότι αυτό το ξέρουμε όλοι, εκτός από τους γονείς του παιδιού... Η ταινία δεν έχει ουσιαστικά πολλά εφέ, αν εξαιρέσει κανείς το γιγάντιο δέντρο που είναι ομολογουμένως πολύ εντυπωσιακό. Για την κατασκευή του χρειάστηκε ένας μεταλλικός σκελετός διαμέτρου 3 ολόκληρων μέτρων, ο οποίος σκεπάστηκε με αφρώδες πλαστικό και κομμάτια ξύλου. Μέσα σε αυτήν την κατασκευή, ένα ολόκληρο δίκτυο από υδραυλικές αντλίες εγκαταστάθηκε, για να κινούνται τα κλαδιά του "ζωντανού" δέντρου. Μάλιστα δόθηκε ιδιαίτερη φροντίδα ώστε το δέντρο να κινείται, όχι με τον τρόπο που ξέρουμε από τα παραμύθια (κάτι σαν χέρια), αλλά με τον "δύσκαμπτο" τρόπο που κινούνται τα κλαδιά σε μια καταιγίδα. Η ταινία προβλέπεται πολύ ατμοσφαιρική, και θα είναι ίσως η πρώτη φορά, που αν και πρέπει να αγαπάμε τα δέντρα, θα ευχόμαστε να αφήσει το τσιγάρο του αναμμένο κανένας απρόσεκτος κάτω από το γέρικο ανθρωποφάγο κορμό...

CONSOLES REVIEW

• Του Α.Λεκόπουλου

RAMBO III

Είδος: ARCADE ACTION
Console: SEGA MEGA DRIVE

Τον περασμένο μήνα είχαμε παρουσιάσει στην στήλη Arcade το παιχνίδι Rambo III. Λίγες μέρες αργότερα έφτασε και η έκδοσή του για game consoles. Συγκεκριμένα, το παιχνίδι τρέχει σε Sega Mega Drive (την 16-μπιτη Sega) και είναι αρκετά ενδιαφέρον.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι βασισμένο στην ομώνυμη ταινία κι εσείς βέβαια ελέγχετε τον John Rambo. Το παιχνίδι είναι διαφορετικό σε αρκετά σημεία τόσο από το arcade, όσο και από το computer game που είχε κυκλοφορήσει πριν αρκετό καιρό.Αρχίζετε το παιχνίδι οπλισμένοι με τέσσερα βασικά όπλα: Το πολυβόλο σας, τόξα και βέλη, μαχαίρια και ωρολογιακές βόμβες. Στο δρόμο φυσικά παίρνετε και άλλα όπλα σαν bonus, αν φάτε κάποιους εχθρούς. Η πρώτη πίστα του παιχνιδιού είναι αρκετά εύκολη: Η οθόνη σκρολλάρει από τα δεξιά προς τα αριστερά, και εκείνο που πρέπει να κάνετε είναι να μείνετε ζωντανοί. Υπάρχουν διάφοροι τύποι που θέλουν το κακό σας και ξεπηδούν από παντού: Στρατιωτικά φορτηγά, χαρακώματα, πύργους με πολυβόλα και από διάφορα άλλα. Αν είστε αρκετά γρήγοροι μπορεί και να τα καταφέρετε. Στη δεύτερη πίστα τα βάζετε με ένα ελικόπτερο, το οποίο πρέπει να καταρρίψετε. Σε όλες τις περιπτώσεις έχετε ενέργεια που μειώνεται με κάθε χτύπημα μέχρι να εξαντληθεί, οπότε και χάνετε μια ζωή. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ικανοποιητικά. Η δράση δεν παρουσιάζεται σε όλες τις πίστες από την ίδια γωνία, ούτε με τον ίδιο τρόπο. Ενώ στην πρώτη πίστα είναι δύο διαστάσεων, στη δεύτερη είναι τριών κ.λπ. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και καλοσχεδιασμένα και τα background graphics σωστά - αν και θα μπορούσε να είχε γίνει σωστότερη επιλογή χρωμάτων. Γενικά πρόκειται για ένα πολύ δυνατό παιχνίδι.

GRAPHICS: 8.9
ANIMATION: 9.2
ΗΧΟΣ: 9.3
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.7



CHOPLIFTER

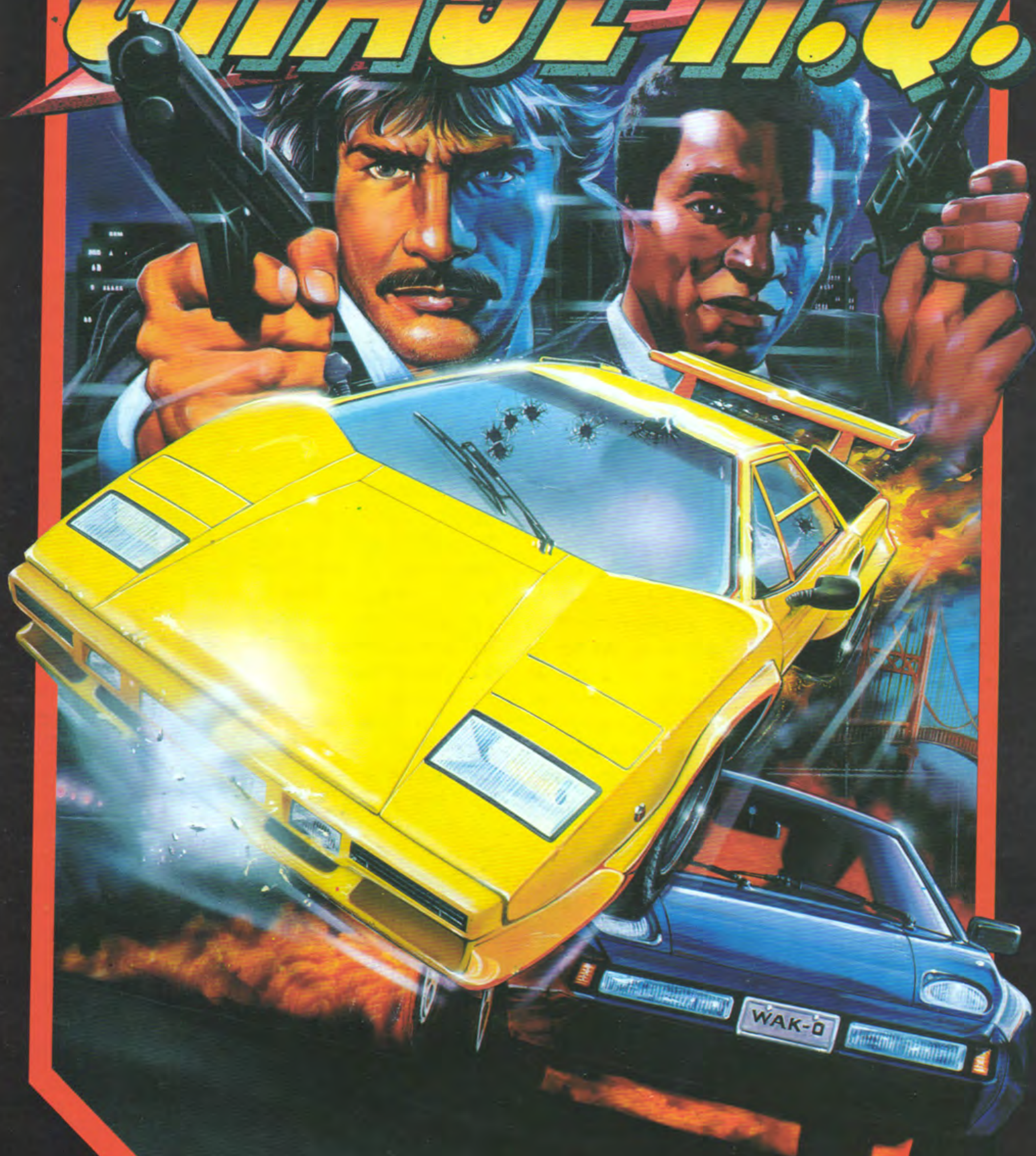
Είδος: SHOOT'EM UP
Console: SEGA MASTER SYSTEM

Ενα αρκετά ενδιαφέρον shoot' em up είναι το Choplifter. Είστε ο πιλότος ενός μαχητικού ελικοπτέρου, με αποστολή να σώσετε ομήρους μέσα από την εχθρική ζώνη. Αυτό δεν είναι και τόσο εύκολο βέβαια, αφού εχθρική ζώνη σημαίνει κόλαση πυρός, τόσο από τον αέρα όσο και από το έδαφος. Το ελικόπτερό σας είναι οπλισμένο με ένα πολυβόλο που βρίσκεται στη μούρη του. Αυτό, μαζί με κάποιες βόμβες, είναι τα μοναδικά σας όπλα. Αν είστε αρκετά επιδέξιος, αρκούν. Το παιχνίδι αρχίζει με το ελικόπτερό σας να απογειώνεται από τη βάση, και να πετάει από τα δεξιά προς τα αριστερά, κατεύθυνση προς την οποία σκρολλάρει και η οθόνη. Τα ελικόπτερα, όπως ξέρετε, όταν πετούν δεν βρίσκονται ακριβώς παράλληλα με το έδαφος, αλλά η μύτη τους είναι χαμηλωμένη. Αυτό δημιουργεί κάποια ιδιαιτερότητα στο να πετύχετε τους εναέριους στόχους, αφού για να γίνει κάτι τέτοιο ή πρέπει να βρίσκεστε ψηλότερα από αυτούς, ή να είστε ακίνητοι. Με τους επίγειους δεν υπάρχει πρόβλημα - αν είναι ακίνητοι. Αν είναι κινητοί (τανκς, φορτηγά κ.λπ) δεν μπορείτε να τους πετύχετε με το πολυβόλο και πρέπει να τους βομβαρδίσετε, πράγμα αρκετά επικίνδυνο. Οι όμηροι κρατιούνται μέσα σε φυλακές. Τις πυροβολείτε από ψηλά και τους σπάτε την πόρτα, οπότε και βλέπετε τους ομήρους να τρέχουν έξω. Εκείνο που έχετε να κάνετε τώρα, είναι να προσγειωθείτε και να μείνετε κάτω μέχρι να μπουν μέσα όλοι. Το στάδιο αυτό είναι αρκετά επικίνδυνο γιατί το ελικόπτερο, όταν βρίσκεται στο έδαφος αποτελεί εξαιρετικά εύκολο στόχο, αφού δεν μπορεί να πυροβολήσει. Ταυτόχρονα, οι εχθροί μπορούν να σκοτώσουν κάποιους ομήρους, οπότε και χάνετε πολύτιμα bonus. Δυστυχώς, το να βάλετε τους ομήρους μέσα στο ελικόπτερο δεν είναι αρκετό. Πρέπει να τους μεταφέρετε πίσω στη βάση σας και να τους αφήσετε εκεί. Αν το ελικόπτερό σας καταρριφθεί γεμάτο, χάνετε τα bonus.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά όμορφα και το scrolling άριστο. Λίγες δυσκολίες θα συναντήσετε με τα controls, αν όμως έχετε joystick, δεν υπάρχει πρόβλημα.

GRAPHICS: 9.0
ANIMATION: 9.4
ΗΧΟΣ: 9.0
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.2




CHASE H.Q.
WAK-O

Και τώρα

COMPUTER SHOW



ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΤΟ STUDIO



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ



SOFTWARE REVIEWS



TOP TWENTY



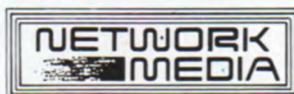
HINTS & TIPS



ΓΕΓΟΝΟΤΑ – ΦΗΜΕΣ – ΣΧΟΛΙΑ

Ενα φανταστικό τηλεοπτικό περιοδικό για computer games κάθε εβδομάδα στην τηλεόρασή σας!

Coming soon from...



A EUROPEAN ENTERPRISES COMPANY